PlayStation

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION
The Complete Guide
+
Modelsheets
∴HAIDARA EXtended

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION ザ・コンプリートガイド+設定資料集∴HAIDARA EXtended

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION [ZONE OF THE ENDERS Z.O.E / ANUBIS ZONE OF THE ENDERS]

完全攻略 設定資料

HIGH SPEED ROBOT ACTION

ZONE OF THE ENDERS

『ZONE OF THE ENDERS HD EDITION』のすべて。

小島プロダクション全面協力。初公開資料の数々。
シリーズファン待望のメモリアル・コレクション!!

KOJIMA PRODUCTION

電撃PlayStation

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION
The Complete Guide
+
Modelsheets
∴HAIDARA EXtended

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION ザ・コンプリートガイド+設定資料集 ∴HAIDARA EXtended

電撃PlayStation

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION
The Complete Guide
+
Modelsheets
∴HAIDARA EXtended

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION ザ・コンプリートガイド+設定資料集∴HAIDARA EXtended

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION

The Complete Guide + Model Sheets

HAIDARA EXtended

『ZONE OF THE ENDERS HD EDITION』は"ハイスピードロボットアクション"ゲームである。PlayStation®3／Xbox 360®用ソフトとして2012年10月25日に「再起動」と銘打ち、発売された。本作品には、PlayStation®2用ゲーム『ZONE OF THE ENDERS Z.O.E』(2001年3月1日発売)、および『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』(2003年2月13日発売)のHigh Definition版を収録。ゲーム性と映像、楽曲が鮮烈、かつ苛烈に融合し、当時のゲーム業界を震撼させた名作が蘇った。

高速で宙に飛躍し、光の流線を描きながら縦横無尽に空間を疾走する爽快さ。射撃と斬撃で無数の敵群を、巨大兵器を撃滅していく快感。10年を経てもなお、その衝撃は色褪せていない。

本書は『ZONE OF THE ENDERS HD EDITION』唯一の公式完全攻略本、兼、設定資料集である。株式会社コナミデジタルエンタテインメント　小島プロダクション全面協力のもと、関連ビジュアル、攻略情報をはじめとして、初公開物を含む設定画稿の数々、イラストレーション＆ストーリーや、開発スタッフインタビュー、ゲストイラスト等を収録することがかなった。その性格上、PlayStation®2版当時に発売された類書、また限定版の『ZONE OF THE ENDERS HD EDITION PREMIUM PACKAGE』特典の「クロニクルブック」「リブートブック」と重複するコンテンツも多いが、このHD版から、また今後この作品に触れる者のための共有知として、また、経験者・初体験者ともに作品世界とゲームへの興味と理解をより深めるための資料として刊行に至った。諸氏にとって価値あるコレクション・アイテムになることを願う。

INDEX

WORLD & STORY

008 『ZONE OF THE ENDERS』の世界と物語
014 『ZONE OF THE ENDERS Z.O.E』ストーリーガイド
018 STORY BETWEEN
022 『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』ストーリーガイド
030 Beyond the Bounds

MODEL SHEETS

034 FIX DESIGN_ANUBIS
044 CHARCTER DESIGN_ANUBIS
060 PILOT WINDOW_ANUBIS
064 PROP
066 FIX DESIGN_Z.O.E
070 CHARCTER DESIGN_Z.O.E
079 MECHANIC DESIGN
122 IMAGE BOARD
128 COCKPIT DESIGN_ANUBIS
134 DETAIL
135 LOGO

■作品名の表記について
本書内では、各作品名を次のように略記することがあります。
・『Z.O.E ZONE OF THE ENDERS』→『Z.O.E』
・『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』→『ANUBIS』

■ハード名の表記について
本書内では、ハード名を次のように略記することがあります。
・PlayStation®2→PS2
・PlayStation®3→PS3
・Xbox 360®→360

GAME GUIDANCE

■■ゲームシステム
138 スクリーン解説
141 移動アクション解説
142 攻撃アクション解説
146 ロックオン解説
147 サブウエポン解説
149 サブウエポン解説
152 敵機解説
154 アイテム解説

■ZONE OF THE ENDERS Z.O.E
158 チャプター攻略
182 バーサスモード解説
184 救出ミッション解説
185 トロフィー＆実績

■ANUBIS ZONE OF THE ENDERS
188 チャプター攻略
224 エクストラステージ
227 エクストラミッション
230 バーサスモード解説
234 トロフィー＆実績

236 ORIGINAL PICTURE

HAIDARA EXtended

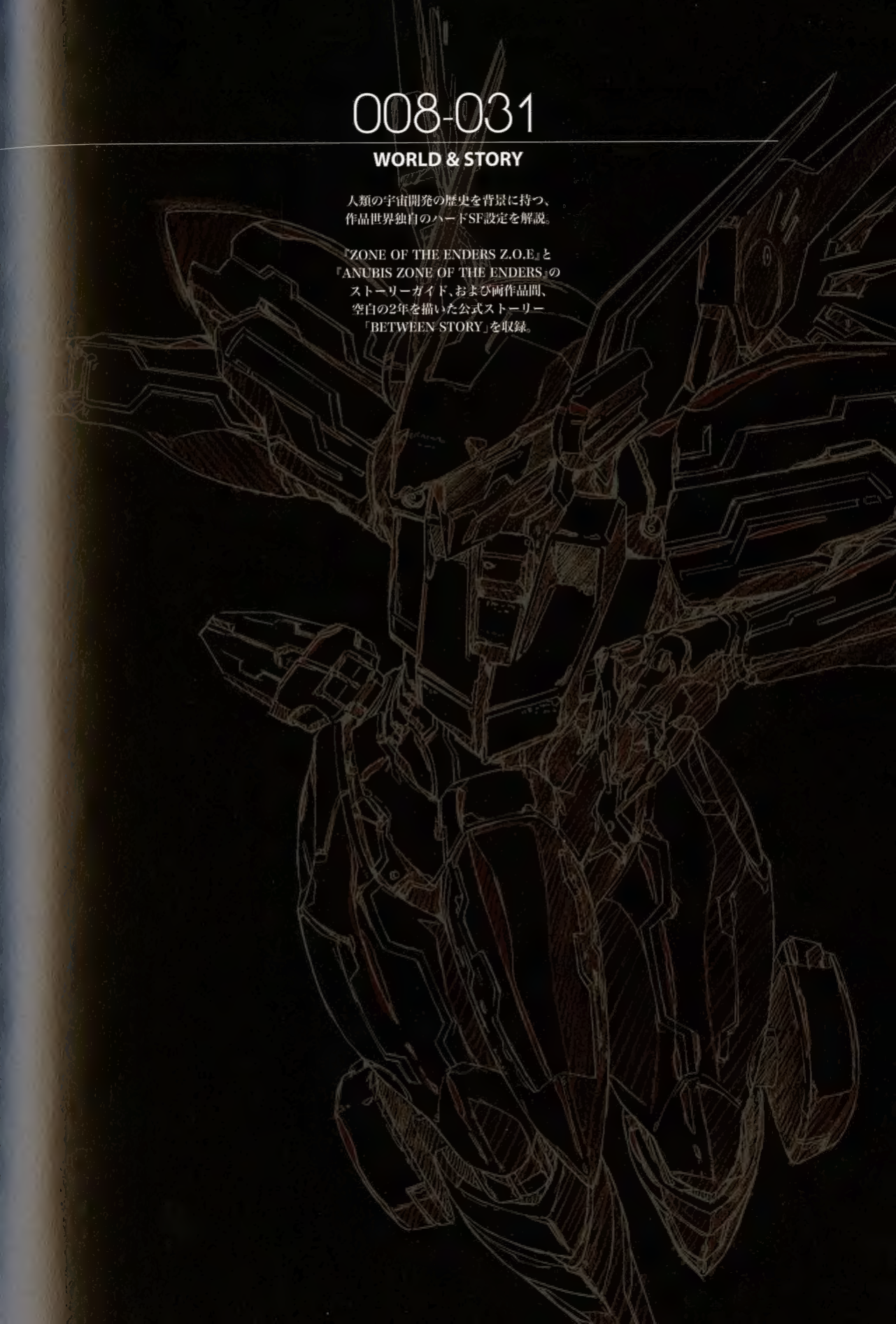
246 HD EDITION 再起動コンテンツ
254 イラストレーションストーリー
255 第1回：Viola
256 第2回：Ken Marinaris
257 第3回：Leo Stenbuck
258 第4回：Dingo Egret
259 第5回：Nohman
260 ディンゴ・リアクション
261 キャスト＆キャラクターボイス
262 スタッフミーティング
262 対談 岡村憲明×村田周陽
271 対談 桐岡麻季×本田晃弘
276 対談 新川洋司×西村誠芳
283 EXtended ゲストインデックス
284 SPECIAL EXtended

008-031

WORLD & STORY

人類の宇宙開発の歴史を背景に持つ、
作品世界独自のハードSF設定を解説。

『ZONE OF THE ENDERS Z.O.E』と
『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』の
ストーリーガイド、および両作品間、
空白の2年を描いた公式ストーリー
「BETWEEN STORY」を収録。



『ZONE OF THE ENDERS』の世界と物語・・

21世紀。爆発的な人口の増加によって環境の悪化、食糧・資源の枯渇などの問題は飽和状態に達し、人類がその生存を地球の外へ――宇宙空間へ求めるほかなくなった時代。軌道エレベータ、マスドライバー、スペースコロニー、そして他惑星へのテラフォーミング。重力から解き放たれた宇宙で人類は、しかし新たな争いの火種を生むのであった。

人の戦いは避けられないのか　ZONE OF THE ENDERS――辺境の宇宙でも。

Commentary

解説：2174年の宇宙　地球と火星、そして木星

宇宙への懸け橋

2000年代前半、宇宙開発の目的は科学的研究の域を越え、生活圏の確保・拡大へと移り変わった。第一に目標となったのは月である。ここで宇宙での住環境の構築技術を蓄積したのち、2034年には主要先進国を中心とする国際プロジェクト「火星植民地化構想」が計画される。2045年に地球の地表と宇宙を結ぶ超巨大構造物（ギガストラクチャ）・軌道エレベータが完成を迎えると、人的・物的資源の投入がより容易となり、開発が加速することになった。

メタトロンの発見

2067年、木星の第4衛星カリストで発見された未知の鉱石・メタトロン。「神の代行者」「天使のし」の名を与えられたこの鉱物のもつエネルギーは、人類史上最大のものであり、ウーレンベックカタパルトによる空間圧縮航法を実現するに至る。これによって宇宙交通改革が成し遂げられ、人類は居住範囲を火星圏、木星圏にまで拡大していった。

火星のテラフォーミング

2052年に開始された火星のテラフォーミングは、2130年に第1次計画の完了が発表された。大星に海をつくり、1気圧の大気を安定させることに成功したのである。地球と同質の生存環境には、まだ不十分であるものの、計画は第2次テラフォーミングへと移行、同時に本格的な移民が開始された。この頃には、地球外のスペースコロニーで生まれ育ったエクストラハーソンなども当たり前の存在となっている。それに伴って、ある問題も生まれていた。地球から遠く離れれば離れるほど、そこへの移民が低い階級として差別されるようになっていたのである。「エンダー＝辺境者」と呼ばれる彼らに被差別意識が形成され、その現状を不満とする層が活動を始めるまでに時間はかからなかった。そうした火星の反地球派との衝突を認識しつつも、本国にあたる地球諸国はあくまでも火星を植民地として扱う。それぞれのカウンティ（州）に行政組織をおき、これを監督。国連常任理事国が中心となって結成した連合宇宙軍（UNSF：United Nations Space Force）を派遣するのであった。その主力は、軍用LEV「ファントマ」である。

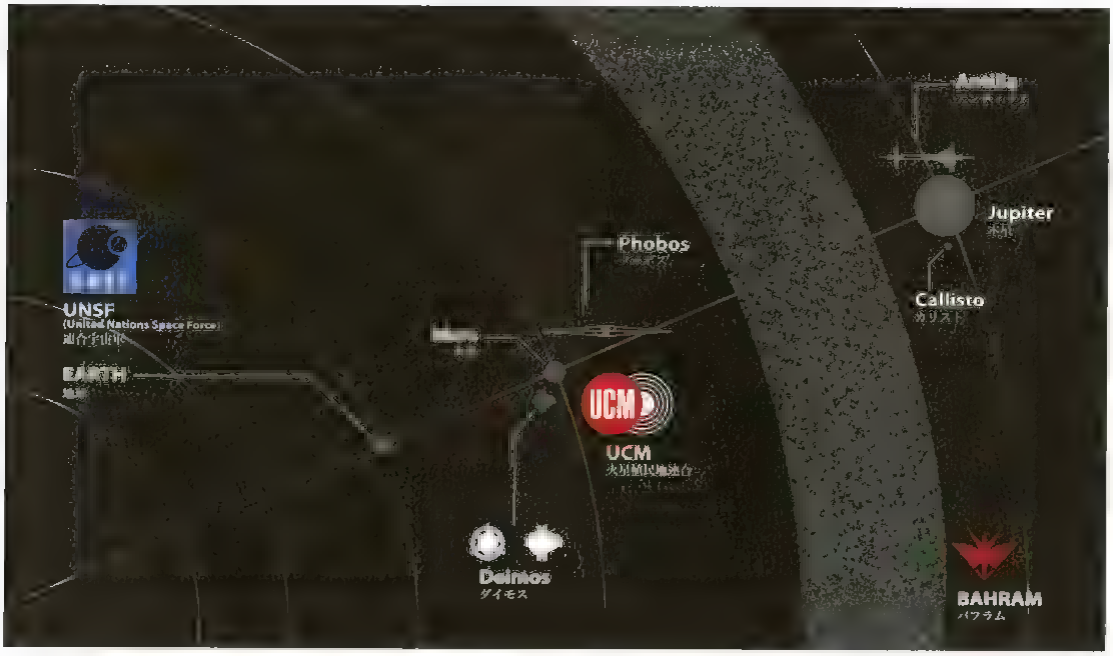
反地球武装結社・バフラム

2157年のカンドール事件を契機に、火星には反地球の渦が巻き起こる。翌年バンクアカウンティにおいて結成された武装結社バフラムは独自の軍を編成し、地球の既得権益層を代表する連合宇宙軍と抗争するまでになった。その戦いは、しかし、当初の目的から徐々に逸脱し、市民や中立の存在を巻き込みながら、遠く木星圏にまで拡大していく。

オービタルフレームの登場

2167年に起きたダイモス事件は地球勢力とバフ

地球と火星、木星の周辺情報



ラムの軍事的衝突を確実にさせた意味でも、また、オービタルフレームが公に初めて登場した意味でも、[illegible]を語る上で避けては通れない凄惨なテロ事件、あるいはパラムの、そして新型兵器オービタルフレームの脅威を認識したUNSFは、こののち情報収集に力、オービタルフレーム技術の研究を進め、次世代新型LEVを開発するのだった。

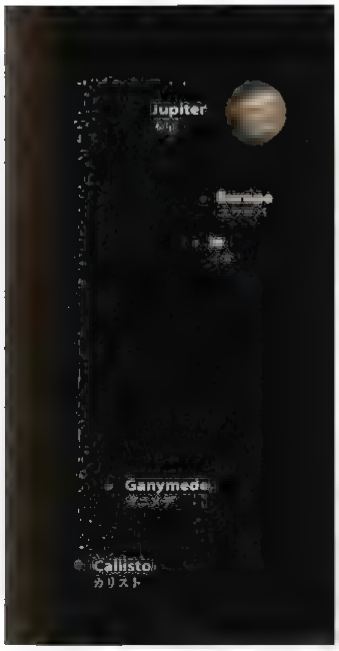
ジェフティとアヌビス

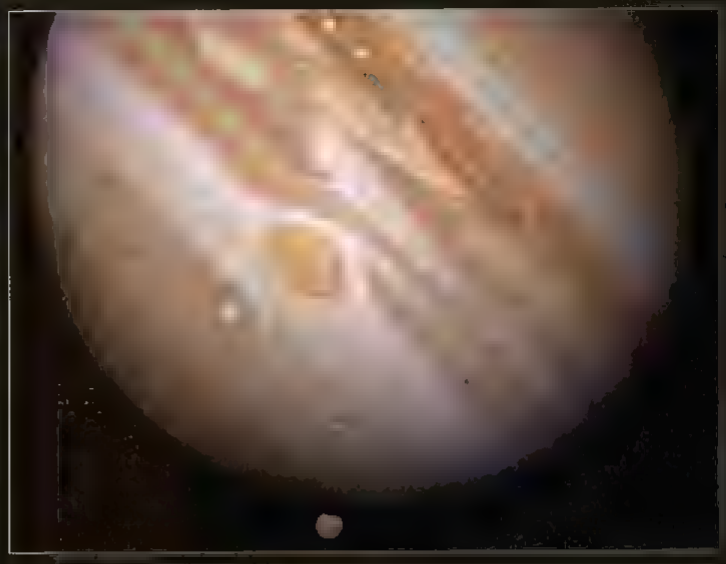
2172年、地球と火星間の緊張が高まる中、UNSFはアンティリアを武装占拠し、新型オービタルフレーム「ジェフティ」と「アヌビス」の奪取を謀ったパラムはオービタルフレーム部隊を投入、これを奪取することに成功したものの、これが失敗、ジェフティは行方不明となった。これを境にUNSFとパラム軍は[illegible]な武力衝突の局面を迎える

火星圏の支配者

2[illegible]年、パラム軍はオービタルフレームを投入し、火星の統一作戦を開始。火星駐屯のUNSFという、わかの孤地球カウンティは抵抗を試みるも、パラムを中心とする[illegible]時代の兵器はオービタルフレームを[illegible]為すすべなく、瞬く間に火星全土がパラムの[illegible]制圧された。物量に勝るUNSFの大侵攻を迎撃し、この支配を確実なものとするべく、パラム[illegible]指導者ノウマン大佐は「アーマーン計画」の要[illegible]事要塞アーマーンの完成を急ぐのであった。

木星と4つの衛星の模式図





■ 2014年から2174年までの主な出来事

西暦	出来事
2014	地球の人口/資源/資源[illegible]がピークに達する
	国際プロジェクト"軌道エレベータ構想"[illegible]
2020	月面基地第1号完成を機に、宇宙開発[illegible]
2022	LEO[illegible]キャッチャー[illegible]完成
	月面マスドライバー稼動開始
2027	アンカー衛星の軌道投入に成功
	軌道エレベータ建設スタート
2034	国際プロジェクト"火星[illegible]化構想"[illegible]
2040	有人探査機が木星の衛星カリストに[illegible]の平[illegible]を[illegible]
2045	軌道エレベータ完成。本格的宇宙時代へ
	第一世代LEV、NUTにより宇宙開発に導入
2[illegible]	L4/L5宙域にスペースコロニー群建設開始
2[illegible]	火星有人基地設置
	火星の第1次テラフォーミングスタート
	全世界で核融合発電が主力化
2063	国連、化石燃料の枯渇を宣言
	核融合燃料原として木星圏開発が注目を集める
2067	カリスト有人探査。メタトロン結晶発見
	宇宙[illegible]開始
2068	L4/L5宙域コロニー群への移民開始
	宇宙[illegible]LEVコロニーに[illegible]
2073	火星の衛星フォボスとダイモスに恒久拠点建設開始
2081	メタトロン応用による電子技術革命
2083	メタトロンの空間圧縮物質の発見
2104	ウーレンベックカタパルト実用化
2111	木星の衛星エウロパL5宙域に恒久拠点アンティリアの建設を開始
2130	火星第1次テラフォーミング完了。本格移民開始
	月面開発は徐々に下火に
2135	火星植民地のひとつで[illegible]汚染発生。地球圏[illegible]ラインを[illegible]
2145	ウーレンベックカタパルト、火星ダイモス基地に設置。宇宙交通[illegible]
	火星移民ラッシュ。カウンティ制度導入
2157	カンリール事件発生
	地球圏とエンダーとの[illegible]が深まる
2158	火星パシリアカウンティ内に武装[illegible]パラム[illegible]
	国連[illegible]、発言権にオービタルフレームの[illegible]技術を[illegible]
2167	ダイモス事件（『Z.O.E 2167 IDOLO』）
2172	国連軍、アンティリアを武装占拠
	パラム、アンティリア襲撃（『ZONE OF THE ENDERS Z.O.E』）
2173	[illegible]を中心とした反地球勢力による地球圏襲撃（『Z.O.E 2173 TESTAMENT』）
2174	[illegible]、火星を[illegible]（『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』）

Commentary
解説：オービタルフレーム　メタトロンがもたらした革新

オービタルフレーム[Orbital Frame]。2158年にネレイダム・ユニバーサル・テクノロジ(NUT)社が基礎技術を確立した戦闘用機動兵器である。メタトロン応用の最新技術を投入したそれは、2167年のイドロ開発をもってひとつの完成をみる。連合宇宙軍の主力LEVとは一線を画す機動性と攻撃能力をもつオービタルフレームは、火星の勢力圏を一変させたのであった。ここでは現存する開発資料から、オービタルフレームの概要を解説しておきたい。

まず、オービタルフレーム開発の根本の目的は何であるか。これは無人機操縦化と量産化につきる。それはバフラムが、物的・人的資源に勝る連合宇宙軍に対抗するための十二命題であったからだ。その経緯から、多数の無人機と、これらを統括する有人の隊長機による運用が基本となっている。有人オービタルフレームの操縦はバフラム軍の育成したパイロットが務め、彼らはフレームランナー[Frame Runner]、ランナーと称されることとなった。

無人量産機としてのオービタルフレームは、ラプターの開発によって成功をみた。ラプターは兵装の変更によって格闘戦仕様(サイクロプス)や遠距離支援仕様(マミーヘッド)、拠点防衛仕様(クラッド)など様々な形態での運用が可能である。ラプターのシリーズ化によって、オービタルフレームは15m前後のスケール感の兵器群として認識されるようになった。LEVの平均全高はファントマなどの18m級とされており、比較して小柄といえる。一方で、有人を前提とする隊長機としては、ケンベスト、タイラント、果ては4名のランナーを要するザカートなる大型オービタルフレームが開発されるに至っている。想定する敵機が連合宇宙軍のLEVであるため、個々の戦闘に求められる機動性よりも、面を制する火力と戦線維持の核となる継戦能力を追求した結果であろうと考えられる。

有人オービタルフレームはその思想からラプターなどに比べて特殊仕様となり、特徴的な外装を持つことが多い。ネイト、アーシェイトなどが代表例である。特殊な技量を有するランナーにあわせて開発・調整される専用機(ネビュラなど)も少なからず存在することになった。これら有人オービタルフレームを操縦するフレームランナーをサポートする戦闘支援ユニットの開発も進められ、とくに最新型オービタルフレームのプロトタイプには、独立型戦闘支援ユニットのエイダ[ADA]、デルフィ[DELPHI]、ドロレス[DOLORES]が投入された。思考し、能動的な

Orbital Frame
JEHUTY
Frame Runner:Leo Stenbuck(1st)/Dingo Egret(2nd)

Orbital Frame
NEITH
Frame Runner:Viola

ジェフティ、ネイトなど[illegible]のコックピットハッチ[illegible]はクリアパーツの奥にメインカメラが存在している。メインカメラを外部から[illegible]することは[illegible]、機体が[illegible]に乗りこんだ際に確認できる場合がある。

会話によるインターフェイスを可能とするAIである。たたし、独立型戦闘支援ユニットを搭載したオービタルフレームはジェフティ、アヌビス、イシスの3機しか確認されていない。

こうして無人、有人、そのプロトタイプなど多様な系統に進化を続けるオービタルフレームであるが、原型機からはその基本的な思想を次のように示すことができる

■機体は自己修復能力をもつSSA（セルフサポーティングアーマー）によって構成される。プログラムによって兵装・外装を変化させることが可能

■仙間戦闘を前提としており、脚部の足首から下が存在しない（接地時はスケート状のランディングギアにより滑走する）。

■機体の全面にエネルギーの流動ラインが存在し、機体状況に応じて明滅する。

■関節は微細なプレートがウロコ状になめらかにスライドするパーツ（主に肘や膝、指、首の背中側）と、金属ではあるが、ゴムのように伸縮するパーツ（主に腰や首の胸側）を主に構成される

■指は中指を中心にして、対称的なシンメトリー構造。（人を例に示すと親指・人差し指・中指・人差し指・親指のような組み合わせ）3本指、2本指の機体も存在する

■機体外装のカラーリングは日本の伝統色を基調とした淡い色合いがベース。関節部分は、朱色から茶、赤紫色の系統でまとめられている

2174年現在、オービタルフレームは大半のバフラム軍が占有し、その圧倒的な武力優位性の礎（いしずえ）を担っている。UNSCも独自のオービタルフレーム（アームスレーブ）の開発に着手してはいるものの、先行するバフラムのオービタルフレーム群に迫るものではありえない。現行最高・最強のスペックを誇るジェフティとアヌビス、この2機の行方が、時代の趨勢を握っているといって過言ではないのだ

Orbital Frame
ANUBIS
Frame Runner:Nohman (Ridley Hardiman)

[illegible]
リーズにも搭載の支援AIが導入されている。イシスは「ZONE OF THE ENDERS」のアームスレーブ「ZOE 2173 HESTAMEN」をベースとするオービタルフレーム。

Commentary : Glossary
解説：用語集　世界を形作るキーワード

ここまでに挙げた紹介のほか、ZONE OF THE ENDERSの世界を彩るキーワードを解説。
ハードなSF考証が宇宙を舞台にした壮大なスケールを支えている。

EPSシステム　EXTRA POWER SUPPLY SYSTEM
スペースコロニー・アンティリアで使用されているエネルギー供給システム。すべての民間飛行体は、コロニーの両端に設置されたアンテナからマイクロウェーブの形で一元的にエネルギーの供給を受ける。

LEV　Leborious Extra-Orbital Vehicle
宇宙ステーションやコロニーの建設作業のためにか初された有人作業ロボットのこと。レブと発音する。直訳すると「軌道外作業車輌」であるが、この時代では主に人型のものを示す。

NUT　Nereidum Universal Technology
ネレイダム・ユニバーサル・テクノロジ。NUTはニュートと発音する。21世紀初頭より宇宙開発事業に参入していたコングロマリット。LEVの最大手メーカーであり、オービタルフレームの開発元でもある。現在は火星ネレイダムカウンティに本社を置く。

SSA　Self Supporting Armour
メタトロンを基調としたハイブリッド多層積層高分子体。きわめて柔軟な弾力性と、セラミックを越える対衝撃性を併せ持つ。最大の特徴は自己修復性にあり、適度のエネルギーとメタトロン鉱石の供給によって破損から回復する。

UCM　United Colonies of Mars
火星植民地連合。アルバ、テンペ、タルシス、ノレーン、ソリス、パシリア、ネレイダム、アーガイル、マルガリティフェル、アエリア、シルティス、ヘレスポントス、ヘスペリア、クロメア、キメリア、エリシウムの16の州（カウンティ）による。各カウンティ代表による火星連合自治政府（UCGM）を組織している。本来は、地球のいずれかの国家の植民地として誕生した行政区分。通貨はUCドル。

UNSF　United Nations Space Force
地球の国連常任理事国が中心となって結成された連合宇宙軍。

アーマーン　Aumaan
火星のパシリア領の地下に建造した制御システムと、火星の第1衛星フォボスの要塞化から成る衛星兵器のシステム。パフラムのリドリー・ハーディマン教授が提唱・計画化したとされる。フォボスそのものをウーレンベックカタパルトとして利用し、空間圧縮効果によるエネルギー収縮を引き起こすことで大規模破壊兵器として運用するというもの。アーマーンの起動と停止の「鍵」として、新型オービタルフレーム「ジェフティ」と「アヌビス」が開発された。

アンチプロトンリアクター　Antiproton Reactor
メタトロン製の反応炉によって反陽子（アンチプロトン）を生成し、陽子との対消滅によってエネルギーを取り出す半永久機関。アンチプロトンは反陽子、リアクターは融合炉・反応炉の意味。非常に核融合炉に比べ小型軽量化かつ大エネルギーの供給を可能とした。

アンティリア　Antilia
木星資源の採掘支援基地として、木星エウロパのL5にあたる位置に建設されたトーラス（円環）型コロニー。民間人の生存域としては最適の地であり、木星のヘリウム3やカリストのメタトロン鉱物資源の採掘・輸送作業のための労働者の居住コロニーとして約10万人が生活している。2172年、国連宇宙軍により武装占拠された（アンティリア事件）。

アンティリア事件
2172年、国連宇宙軍によって武装占拠された木星のアンティリア・コロニーをパフラムが襲撃、駐留していた国連宇宙軍を全滅させた事件。史上初めてオービタルフレームが大規模投入され、LEVとの性能差を見せつけることになった。その実態は、アンティリアで極秘裏に開発されていた最新オービタルフレーム「ジェフティ」と「アヌビス」をめぐる地球とパフラムの抗争である。

アンティリア戦役
または「アンティリア解放」。パフラム勢力から喧伝されたアンティリア事件の呼び方。その大義を地球による圧政と搾取からの開放としている。

イシス　Isis
ジェフティ、アヌビスに並ぶ新型オービタルフレームのプロトタイプ。史上初のオービタルフレームとして開発されたイドロのパーツが再利用された。独立型戦闘支援ユニット「ドロレス」を搭載するほか、対要塞戦装備のバーストランスや、無人ラプターを操るマス・コントロールシステムを備えている。

ウーレンベックカタパルト　Urenbeck Catapult
メタトロンに高エネルギーとスピンを与えると軸方向に見かけ上の空間を引き込むような効果が観測され、その歪みはゴムのように急激に復元しようとする。この復元力を利用し、超高速での空間航行を可能とした技術である。地球圏のL2、火星圏の衛星ダイモス、木星圏のエウロパのL2にカタパルトが設置されている。膨大な電力と容積を必要とするため、一部の超大型船舶を除き、これら宇宙港のカタパルトを利用する。オービタルフレーム・ジェフティ、およびアヌビスは15mの機体内に同様の理論を実装しており、瞬間的な亜光速移動を可能としている。

エクストラパーソン　Extra person
地球外に生活する人々を指す総称。自分達の仲間意識、運命共同体の意識が強く、対して民族的、人種差別主義的な思想は希薄。コロニーの壁を隔てて生と死が隣り合わせの生活のなかで育まれた、きわめて当然の感覚といえるかもしれない。

エンダー　Ender
辺境、辺境に住む人々を意味する。意訳すると「田舎者」。地球圏からは火星以遠を、火星圏からは木星以遠に生きる人を指す。

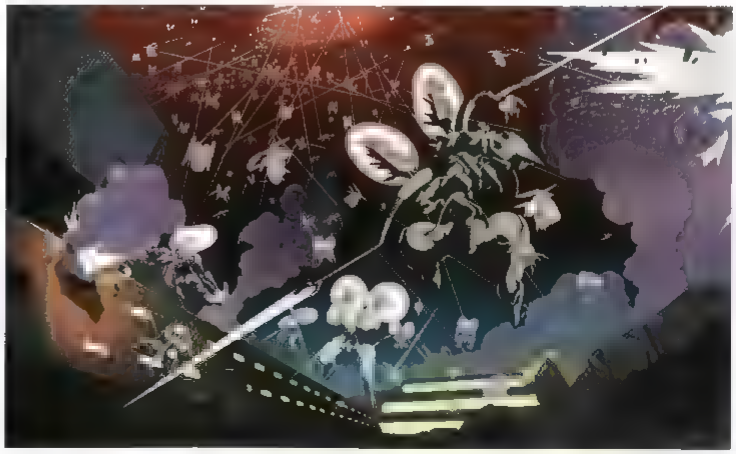
火星　Mars
太陽系第4惑星。2130年の第1次テラフォーミングによって北半球のほとんどを広大な海で覆い、地表付近の酸素化を実現、本格的な移民が開始された。ただし、海水や大気の組成は地球とまったく異なり、砂嵐や有害放射線の影響もあって居住環境は非常に厳しい。地球圏の余剰人口の受け入れ先として掛かる期待の反面、開発計画・予算ともに十分ではなく、地球と火星間の軋轢を生んでいる。

カリスト　Callisto
木星の第4衛星。木星からの距離は1,883,000kmと、木星の4大衛星（イオ、エウロパ、ガニメデ、カリスト）の中でもっとも木星から離れている。直径は4,806km。希薄ながら二酸化炭素の大気を持っている。宇宙開発がはじまって以後も、長い間カリストの構造は謎のままであったが、2067年の有人探査の際、表層の奇妙な平原から、メタトロン鉱脈が発見された。

カンドール事件
2157年、某国の管理区域カンドールカズムを調査中の一隊が危機に陥った際、隣接するアメリカ管理区域の警備部隊がこれを発見。連合宇宙軍の再三の警告を無視する格好で救出に及んだ事件。これは領土侵犯にあたるとして、某国は国際問題として提起。アメリカの警備部隊は全員が更迭となったが、彼らはマーシャンの間で「カンドールの勇者」として称えられることになった。地球上の国家関係を維持しようとする親地球側と、国家的・民族人種差別主義的な思想が希薄である親火星側の意識の差が表面化した事件である。なお、某国はカンドールカズムには「重要な国家機密（鉱脈）」があったとしている。

空間圧縮航法
ウーレンベックカタパルトによって空間を圧縮し、超高速で空間を移動する航法。空間圧縮効果は直線上に限定されるものの、最接近時であれば地球と火星間を約2週間、地球と木星間を約2カ月で結ぶことが可能となった。

アンティリア事件



ダイモス　Deimos
火星の第2衛星(Mars II)。ジャガイモを思わせる形状が特徴的。長径16km、短径11km。人類の宇宙進出早期から開発が進められ、ダイモスステーションと呼ばれる宇宙港として繁栄している。内部に火星圏唯一のウーレンベックカタパルトを備え、その射出口となるシャッターが赤道上をぐるりと取り巻く。火星圏と外部とを結ぶ拠点。

ダイモス事件
2167年、バフラムの反地球派士官が地球視察軍の将校を襲撃したテロ事件。ダイモスステーションを巻き込んでの大惨事となった。襲撃には当時バフラムにおいて極秘開発中だったオービタルフレーム「イドロ」が奪取され、用いられた。オービタルフレームが公になったのは歴史上初のことであり、以降、地球と火星間の緊張が急激に高まる契機となった。

バフラム　BAHRAM
火星のパシリアカウンティのマーシャンらが編成した急進派軍事組織。パシリアカウンティはもっとも反地球的な思想が強く、対地球兵器としてオービタルフレームの研究開発を進めた。

フォボス　[Phobos]
火星の第1衛星(Mars I)。長径27km、短径18.8km。火星の地表からは、他の天体に逆行して1日に2回、西から昇って東に沈むように見える。

フレームランナー　[Frame runner]
有人オービタルフレームの操縦者、パイロットのこと。事実上オービタルフレームを占有するバフラムの尉官、佐官クラスが主。

ベクター・トラップ　Vector Trap
メタトロンが持つ空間圧縮効果を用いて、空間のゆがみを入容積のカーゴベイとして利用するシステム。原理はウーレンベックカタパルトと同じもので、その指向性をコントロールすることによって実現した。機動兵器のオプション兵装や弾薬の格納への転用が期待されているが、格納した荷物の質量が変わらないこと、また大量の電力を消費することなどから、実装はジェフティやアヌビスなど、ごく一部の最新オービタルフレームに限られている。光線兵器を逸らすシールド、耐G緩衝機構、ステルスシステムの一種にも、この研究からスピンオフした技術が用いられている。

ポーター　[Porter]
ベクター・トラップの技術を応用し、物質を隠すために開発・設置された専用機器。

マーシャン　[Martian]
火星圏において生まれ、育った人々の総称。低重力の環境下で生育するため、地球人と比較して骨格や筋力に大きなハンディキャップをもつ。

マスドライバー　Mass driver
物体を高速で射出するシステム。100G以上の加速で宇宙に放出された資材のパッケージは、目的地のマスキャッチャーによって回収される。その性質から、拠点防衛用のレールキャノンとしての転用が容易である。

マリネリス大峡谷　Valles Marineris
1971年に発見された、火星の赤道上を東西に走る巨大な峡谷。全長は4,000km、深さ7km、幅200km。北部にはパシリアカウンティ、南部にはネレイダムカウンティとソリスカウンティ、東部にはUCM理事局の置かれたマルガリティフェルカウンティを擁す火星の要地。

メタトロン　[Metatron]
21世紀初頭、木星の衛星カリストで鉱脈が発見された希少鉱石。LEVと共に宇宙開発の礎となる一大要素の一方に挙げられる。絶大なエネルギー源となる性質をもち、ウーレンベックカタパルトの発展などに寄与。様々な科学分野で応用研究が続けられている。

メタトロンコンピュータ
メタトロンを集積回路に使用した量子コンピュータの一種。旧来のデジタル式フォン・ノイマン型コンピュータとは桁違いの演算速度と小型化を両立した。演算装置と記憶装置の区別がないことが特徴。サーキットそのものが絶えず変化することで、演算と記憶を(量子論的に言えば)別の宇宙でする。

木星　[Jupiter]
太陽系第5惑星。人類の有史以前から地球上から目視で観測されてきた、巨大ガス惑星である。その構造上、テラフォーミングの対象とはなっていないが、大気を組成する主成分であるヘリウムや水素をはじめとし、第4衛星カリストのメタトロン鉱脈など資源採掘の場として重要な価値をもつ。

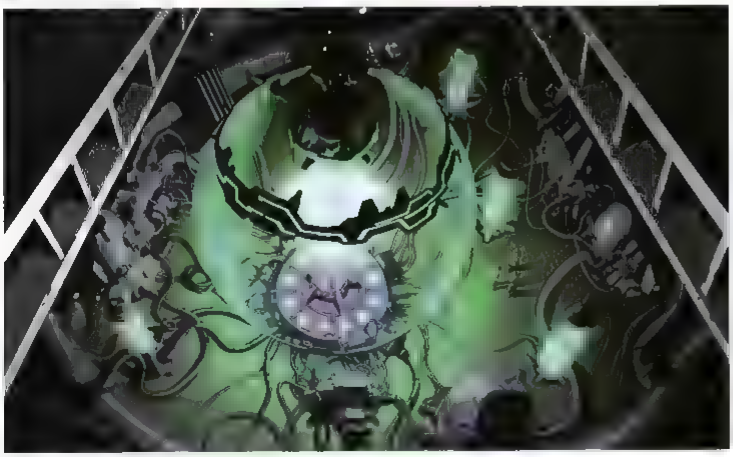
ラグランジュポイント　[Lagrangian points]
重力均衡点。端的にいえば天体間にあって重力の影響を受けない(遠心力の作用などによって引力が釣り合う)場を示す。2つの星を通る線上には3カ所、2つの星を頂点とする正三角の残りの頂点に1カ所ずつ存在し、スペースコロニーの敷設に適していると考えられている。L1～L5

- L1
地球と月を結ぶ直線上にあるラグランジュポイント。月にもっとも近い位置に存在する。月面への玄関口。
- L2
地球と月を結ぶ直線上の、月の向こう側にあるラグランジュポイント。公営・民営を含めて300基を越える数のウーレンベックカタパルトが稼動、地球圏と火星、木星圏をつなぐ港町として機能する。
- L3
地球を中心として月と点対称の位置にあるラグランジュポイント。
- L4、L5
地球と月を結んだ直線を一辺とする正三角形の頂点に位置するラグランジュポイント。それぞれに約1,000基に及ぶコロニーが建設され、18億人以上が生活している宇宙のベッドタウン。

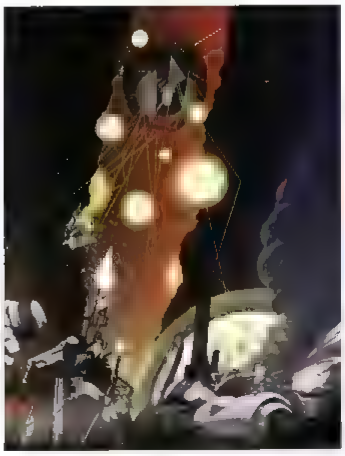
リコア・ハーディマン博士　[Rikoah Harduman]
バフラム・カウンティにおいてオービタルフレームの父と謳われた科学技術者。ジェフティ、アヌビス開発の陣頭指揮を務め、2171年ジェフティの起動実験中に事故死。息子のリチャード・ハーディマンはバフラム軍のノウマン大佐として、アヌビスのフレームランナーとなる。

リチャード・マリネリス　Richard Marinaris
2167年、アンティリアへのメタトロン搬入作戦において戦死したバフラムの軍人。ディンゴ・イーグリットの上官であり戦友、ケン・マリネリスの父親。

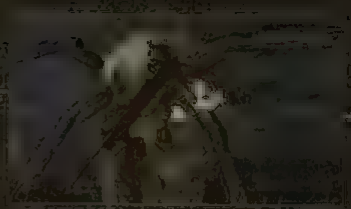
■ メタトロンの研究



■ バフラムによる火星の制圧



■P.008-P.013『ZONE OF THE ENDERS』の世界と物語　参考文献
ZONE OF THE ENDERS HD EDITION 公式サイト chronicles　http://www.konami.jp/zoe_hd/jp/chronicles.html
ZONE OF THE ENDERS Z.O.E 2167 IDOLO PRサイト TERM　http://www.vap.co.jp/zoe/zoe_main.html
ZONE OF THE ENDERS Z.O.E Dolores. PRサイト TERM　http://www.vap.co.jp/zoe/tv/main.html



「ジェフティに搭乗している人、聞こえますか？」
引き渡すだけでいいんだね。

「さて…楽しませてもらおうか」

「質問の意図不明。
破壊はしないのですか？」

ZONE OF THE ENDERS Z.O.E. STORY GUIDE

ANTILIA

起動

西暦 2172 年

太星圏のスペースコロニー「アンティリア」は戦火に巻き込まれていた。連合宇宙軍による武装占拠に対して、火星のバフラム軍がオービタルフレーム群を投入して反攻を開始したのである。

戦火のなかレオ・ステンバックはラグターに追われ、連合宇宙軍の基地内へ逃げ込む。そこには、蒼碧に輝く巨神の姿があった。

偶然の重なりによって、運命によって、それは少年を迎え入れた。

「おはようございます。戦闘行動を開始します」

独立型戦闘支援ユニット「ADA」の導きとともに、レオは勇気を振り絞る。

オービタルフレーム「ジェフティ」

それは地球の古き歴史に埋もれた、知恵と時の神の名であった。

迫り来るバフラム軍機、そして真紅のオービタルフレームを退けたジェフティの中で、レオは愕然としていた。基地周辺は焼き払われ、エリア内の動体反応はゼロだった。

「みんな、死んだってこと？」

「その通りです。お疲れさまでした」

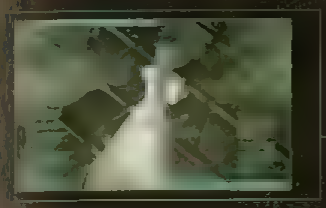
エイダの無機質な口から、非情な現実を際立たせる。

生き残ったのは、自分ただ1人であることを。

他人のことなんてほっとけよ！
自分が死んだら何にもならないだろ

「お話の途中ですが……」

「すでにこの区画に生存者はいません」



「もう誰も残ってやしないさ！」

「まだ生きているわ」

「あのテンペストを倒したのはまぐれではないようだな」

「立派な活躍ぶりじゃないか」

「お前が？　あのあばずれに一泡ふかせたってのは？」

救出

民間輸送船アトランティス号は、連合宇宙軍がバフラムから奪取した新型オービタルフレームを回収するため、アンティリアへ向かっていた。しかしバフラムの動きに後れをとってしまい、施設周辺は壊滅、目的のオービタルフレーム２機のうち、１機は奪い返されていた。

アトランティス号の副長エレナ・ワインバーグは、全滅の空間にただ１機立ち尽くすジェファティを発見し、搭乗者へのコンタクトに成功する。

エレナの言葉に応じてジェファティを宇宙港へ向かわせることにしたレオは、五街地で幼馴染のセルヴィス・クラインを発見。状況を知るレオの制止を聞かず、セルヴィスはほかの生存者を探して教会へ向かう。彼女を守り抜くため、レオはジェファティで大型オービタルフレーム「テンペスト」に挑み、単騎でこれを撃破。既にアンティリアはバフラム軍の勢力下にあり、セルヴィスを１人にしておくわけにはいかなかった。

少年と少女を抱き、ジェファティは飛び立つ。

使命

ジェファティは、作戦行動のために火星へ向かわねばならない。そうエイダは主張する。その理由は定かでなかったが、いずれにしてもそのためには、アンティリアを脱出せねばならなかった。アトランティス号のクルー、ロック・サンダースからの連絡を受け、合流地点を目指す。

エイダの「生まれ故郷」である研究施設を経て、レオとジェファティは進む。行く手を阻むバフラム軍の大型オービタルフレームを次々と撃破し、また、セルヴィスの求めに応じて生存者の救出にも力を尽くす。当初はレオとセルヴィスのイレギュラーな作戦目標の純粋な達成よりも、不安定な人命救助を優先する行動選択に疑問を呈していたエイダも、次第に理解を示すようになっていった。

死線

「どうだい？　人を殺した感想は？」

真紅のオービタルフレーム、ネイトが再びジェファティと切り結ぶ。ヴァイオラは死闘を欲していた。死を賭けての闘いを渇望しているのだ。１度目は油断もあった。偶然だったかもしれない。しかし、２度も苦汁を舐めさせられたは！、あの少年とジェファティこそ、求めてやまぬ存在であるかもしれない。まだ足りない。あの優しい心の少年が、狂おしいまでの戦いへ向かわせる激情を芽生えさせるためには……。そうだ。大事な存在を奪ってしまえばいいのだ。

戦いを憎んだ者は、その憎しみを晴らすべく、戦ったろう。

かつての自分がそうであったように。

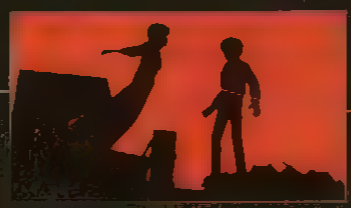
今度会う時を楽しみにしてな。
また会おうね、坊や！

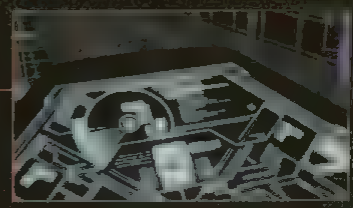
「お前の存在そのものが…
私の人生の否定だ！」

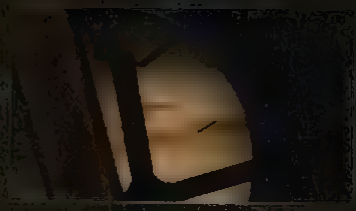
「お前が…あいつらを殺したんだ！」

「ドライバーのある倉庫エリアへ出られるはずだ。できるか？」
「やるしかないだろ」「そりゃそうだ」

「このミッションが終わったら…」







「もうすぐ…すべてが終わる」

「アハハハハハ…！」

「レーダーには何も映ってなかったぞ！」

のちに「アンティリア事件」と呼ばれる今回の作戦において、ジェファイト機のために多くのバフラムの精鋭が散っていった。ファンネスト、タイラント、ネビュラ、そして今、ネイトを失おうとしている。地球側の勢力に対して技術的な優位に立っているとはいえ、ここでネイトとヴァイオラまで失うことは避けたい。バフラムの司令官はヴァイオラに自制と撤退を求めた。

「拒否する。これ以上邪魔すると一緒に殺すぞ」
「なぜそこまで固執する？　たかが子供だ」
「子供だって言ってアイツが強いのは機体のせいだけじゃない」

ヴァイオラを突き動かしていたのは、在りし日の幻影、亡き魂への執着であったのか。
木星の重力に引かれ、ネイトは消失した。

遭遇

そして、ジェファティは遂にめぐり合う「刺し違え関係」を定められた、もう1機のハイマニューバー・オービタルフレーム。
その名は冥界の神、死者の罪を裁く者――「アヌビス」。

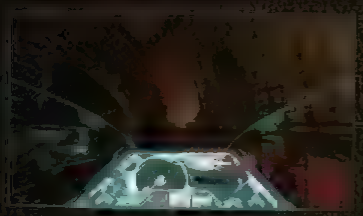
「お前には死んでもらう。ヴァイオラへのせめてものはなむけだ…」

アヌビスとジェファティ。この2機の間に絶対的、絶望的な差が存在していることをエイダは明言する。事実、機体性能にとどまらず、フレームランナーの技量や格も、それまでにレオが戦ってきた敵とは段違いであった。
駆けつけたアトランティス号の艦砲射撃による援護、そしてアヌビスが追撃を諦めることがなければ、ヴァイオラと同じくレオもまた宇宙の片隅に消えてしまったことだろう。

脱出

アトランティス号は、半壊状態のジェファティと搭乗者のレオ・ステンバックを回収。民間輸送船とは表向きの登録にすぎず、実態はUNSF特務チームの戦闘工作船であった。
セルヴィスとの再会を果たし、安堵するレオ。エイダは火星での「ミッション」を告白する。それはバフラムが建設を進める軍事要塞アーマーンを内部から破壊すること。アーマーンの中枢でジェファティのリアクターを暴走させ、自爆することであった。
それこそが「命のない私にとって生きる目的なのです」と――。

ごめんなさい
ほら…どなったりして



「アヌビスはいい…。想像を絶する」

その様子は、まるで一つのシンフォニーを演奏する
楽器（機械）のようだ。

STORY BETWEEN

テキスト：上野亮作（『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』助監督）、村田周陽（『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』監督）
イラスト　西村誠芳

アトランティス号航海記編

◐アトランティス号にて　2173.1.17 20：17
（セルヴィス・クラインの手記より）

あのアンティリア襲撃事件から3週間。
アトランティス号は今、バフラム軍の追撃を振り切って木星の衛星、カリストの近海に潜んでいます。
エレナさんの話だと、木星圏のウーレンベックカタパルトはバフラム侵攻部隊によって次々と封鎖されているとのこと。
アトランティス号の人たちは、どこかのカタパルトを強襲して火星への道を無理矢理開くか、時間はかかるけれど通常空間を航海して小惑星帯から火星に向かうか、どちらを選択するかずっと悩んでいるみたいです。
マリコさんやシルエラさんはエレナ副長の判断を信頼して結論を待っているようですが、サンダーハートさんはカリストのカタパルトを奪って火星に直行すべきだと息巻いています。

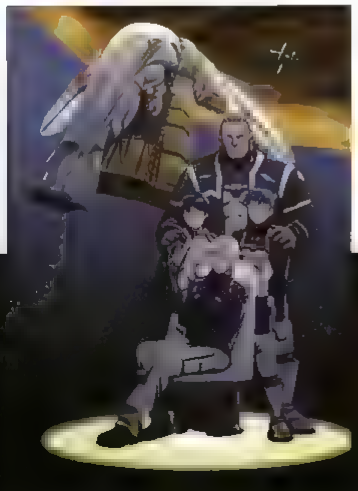
レオは自分から積極的に操縦訓練を受けて、一日中シミュレータに座っていたり、あの事件以来、レオの中で何かが変わったみたい。
いつも「僕はもっと強くならなきゃいけない」と独り言を言うけど、私はまた、危険な戦争にレオが行ってしまわないか心配。

アンティリアの人たちも心配です。
被害者の数は少なかったとニュースでは言っているけど、みんなは無事だったのかしら
私は早くアンティリアに戻りたい。

◐アトランティス号航海日誌 2.73.1.18 より抜粋
副長エレナ・ワインバーグ

バフラムの包囲網によって我々は木星圏に閉じ込められた。

カリストのカタパルトを襲撃するには艦載LEV、V2だけでは戦力不足だ。
ジェフティを投入すれば勝算もあるが、アヌビスの共鳴反応による位置特定を回避するためにはあきらめざるをえない。



結論としては、時間はかかるが小惑星帯まで進み、小惑星帯基地のカタパルトで火星に向かうしかないということだ。
ジェフティは駐屯基地の研究チームに調べさせる。
研究が進めばV2の武装についても開発の目処がたつだろう。
今夜中に航路を決定、明日には艦長に報告し出発する。

レオ・ステンバックを本人の希望により特務伍長として任官した
V2-2号機のパイロットとして登録。
明日よりサンダーハート曹長指導のもと、正式に訓練を開始する。

◐V2による模擬戦闘レポートより抜粋　（2173.2.14現在）

1号機搭乗者ロック・サンダーハート
2号機搭乗者レオ・ステンバック

1号機戦績 27勝 12敗
2号機戦績 12勝 27敗

◐アトランティス号医務室日報 2173.4.6 より
記録者マリコ・オーウェン

今日もロック・サンダーハート、レオ・ステンバック両名の怪我の治療を行う。
食堂で喧嘩をしたらしいが、原因は二人が頑なに口を閉ざしていて聞き出せず。
仲はいいのに、何故お互いに手加減しないのだろう。

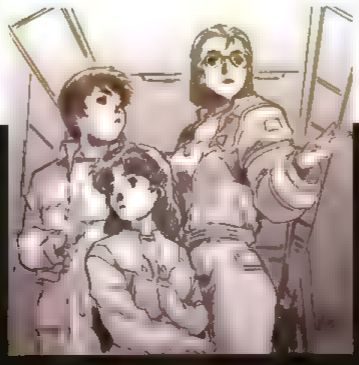
◐ジェフティ搭載独立型戦闘支援ユニットADA　起動ログより　2173.10.27 02:09

「エイダ、起きてる？」

待機モードを解除します。
こんな時間にどうしたのですか？
搭乗後1時間、何の操作も確認できませんでしたが。

「ここが一番落ち着くからかな」

明日には小惑星帯基地へ到着予定です。



貴方にも多くの作業が割り振られているのでしょう。十分な睡眠をとることをお勧めします。

「だからだよ」

回答の意味、不明。

「ふふ。相変わらずだな」

格納庫内に動体反応です。

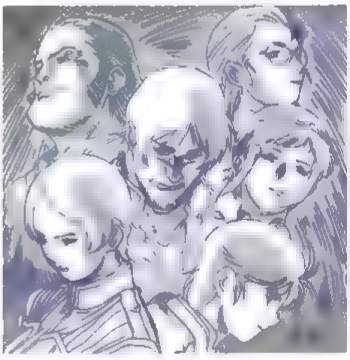
「レオ？　やっぱりここに来てたのね」
「セルヴィス」
「わたしも最後にもう一度お礼がしたくて。そっちに上がってもいい？」
「あ、うん。足場、暗いから気をつけて。……いいよね、エイダ？」

会話の意味及び質問の意味、不明。
お好きにどうぞ。当機は搭乗員1名と設計されていますが。

◐V2による模擬戦闘レポートより抜粋　（2173.10.27現在）

1号機搭乗者ロック・サンダーハート
2号機搭乗者レオ・ステンバック

1号機戦績 2勝 38敗
2号機戦績 38勝 2敗



◀アトランティス号にて　2173.12.9 3:45
（レオ・ステンバックからセルヴィス・クラインへのビデオメール、抜粋）

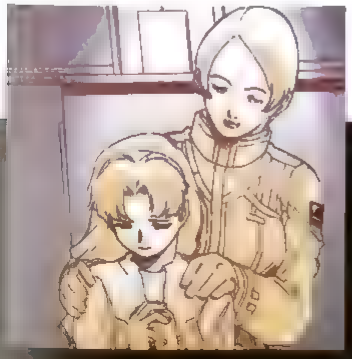
アンティリアの死亡者リストの中に父さんの名前があった。シェルターに逃げ込んだ生存者によると、「息子が工場地帯にいるはずだ」といってシェルターを出て行った男性が、それきり戻ってこなかったって。
父さんは僕を探して、そして死んだ。
僕があの時一緒にいた仲間も、父さんも、助けることができなかった。
まぁ、伝わらないかもしれないけど、僕がジェフティを火星に送らなかったのはそんな理由だ。
小惑星帯でウーレンベックカタパルトにジェフティを設置したとき、そしてサンダーが死んだとき。
僕は

◀アトランティス号航海日誌 2173.10.29 より抜粋
副長エレナ・ワインバーグ

まぼろそ9カ月間の航海を経て、我々は木星、火星間の小惑星帯にあるセレス第3基地に到着。
ジェフティを研究チームに受け渡す。
航海の間に、火星でバフラムの武装蜂起が始まるかと気を張っていたが、未だそのような報告は来ていない。楽観的に考えれば、彼らもジェフティを押さえるまでは無駄な戦には入らないかもしれない。
ただアヌビスはバフラムにある。いずれにせよ開戦は時間の問題だろう。
ジェフティはここでの基礎調査終了後にウーレンベックカタパルトに移送、火星に送る。
各課で必要なデータを引き抜いた後、危険因子であるジェフティは解体する予定だ。

◀アトランティス号にて　2173.12.5 20:04
（セルヴィス・クラインの手記より）

セレス第3基地に到着して1カ月が過ぎました。
ルーレエウさんの話だとバフラム軍の巡回機の一団が基地に近づいてきているようです。
基地が見つかったら大変だって言って、基地の人たちは力かせのための準備を始めています。サンダーさんはV2でぶっ潰してみせるって笑うけど、私は笑えなかった。
それからレオも基地の人たちとV2搭乗の準備を進めてい　何故だろう。
アンティリアであんなに怖い目にあったのに、レオはまた戦うと言う。

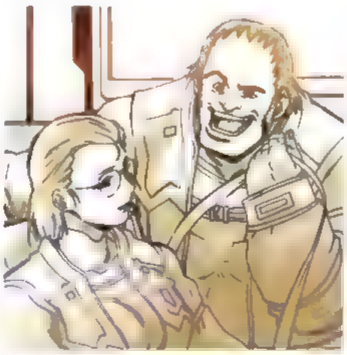


◀アトランティス号医務室日報 2173.12.6 より
記録者マリコ・オ　ウェン

戦闘準備に伴って艦内が慌しくなってきた。今日は久しぶりにサンダーハートがハッチで指を挟んだと言って現れた。「近頃レオとは仲良くしてるわね」と言うと「あいつはスゲぇパイロットになるぞ」と嬉しそうに言った。

◀アトランティス号航海日誌 2173.12.7 より抜粋
副長エレナ・ワインバーグ

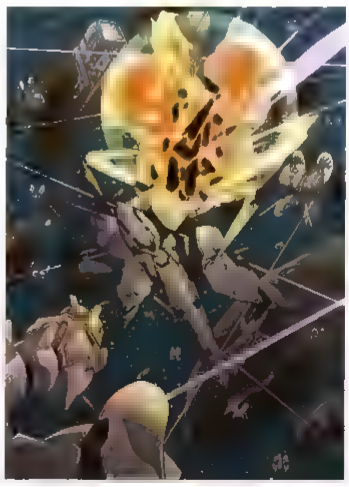
これまで不規則だったバフラム無人機部隊の軌道が定まり、真っ直ぐ第3基地へ向かってきている。我々は見つかった。戦闘は免れない。
基地のLEVは第2基地の援軍を含め84機、及びアトランティスのV2が2機。対して敵は100程度と見られるが　こちらの主戦力はLEVだ。基地の砲門とアトランティスの装備を足しても、持ちこたえられる可能性は低い。また、火星でも小さくない動きがあったようだ。最悪の事態は免れたようだが、コード　では全壊、8課は事実上戦力外となってしまった。
それ等諸々のファクターによって本日の会議で作戦が急遽変更となった。主戦力を基地に集中させて敵をひきつけ、その間にサンダーとレオのV2でジェフティを格納したコンテナを搬送、ウーレンベックカタパルトに搭載し、我々に先行して火星へ射出する。
火星側では他の貨物に紛れて入港、民間の工場で極秘に解体を行う。
今回の作戦でレオの戦力は不可欠だがジェフティを火星に送る真意は黙っておくべきだろう。彼にとってかけがえのない存在のようだ。



◀アトランティス号にて　2173.12.9 3:45
（レオ・ステンバックからセルヴィス・クラインへのビデオメール、抜粋）

ウーレンベックカタパルトにジェフティを設置して、火星への射出準備が終わるまであと30分だった。　サンダーから聞いてしまったんだ。ジェフティを解体するって。
基地の方ではもう戦闘が始まっていた。バフラムの無人機はカタパルトの方にも来ていた。
サンダーは僕に中に残るように言って、カタパルトの外に出て行った。食い止めるつもりだったけど…だけど敵の数が多すぎたんだ。

ジェフティは、エイダは火星に行けば自らを犠牲にして、バフラムの軍事要塞ア　マ　ンを破壊するだろう。
エイダがそうしなければ、連合軍のエレナさんの仲間がジェフティを解体する。
ジェフティは火星に行っちゃいけないんだ。
カタパルトの射出角度変更はうまくいった。バフラムがジェフティを探索するとしたらメタトロンの微弱反応を頼るだろう。それなら、メタトロンの中に隠せばいい。
…セルヴィス、
失いたくないものがあるから、僕は戦う。
アンティリアの仲間も、サンダーも、そして父さんも戦うことで失わずに済むなら。
君はどうか、無事でアンティリアに戻って欲しい。
大丈夫、V2は強い。オ　ヒタルフレ　ムとも対等に戦える。
僕は　人でもア　マ　ンを止める。
このビックバイパーで。



アトランティス号航海記編

◐その日、カリストは昨日までの猛吹雪とはうって変わって抜けるような快晴だった

「NUTが木星に建造した辺境開発の基幹港、コロニー・アンティリア。アンティリアではNUTの技術力の粋を集めた循環システムにより、地球や火星からの物資補給をほとんど必要としないシステムが運営されています。

LEV乗り達で賑わう、雑然とした食堂の壁際では、その場には不似合いなスーツを着たレポーターがカメラの前で解説を続けていた。「そしてここ、木星の第4衛星カリストではアンティリアの水資源を確保するための採氷作業が行われています。20世紀、地球では人類全体の約40%が水資源の確保に苦労をしていたと言われていますが、この宇宙時代ほぼ100%の――」

昼食時の食堂は、多くの採氷労働者で混み合っていたが、マイク片手の女性とカメラマンの周りには、誰も近寄ることなくアンバランスな空間ができていた。作業用スーツに身を包んだ労働者達は誰もが壁際を見ようとせず、だが興味津々で聞き耳を立てながらカウンターの前に行列を作っている。ディンゴの向かいに座ってマイペースにランチ[illegible]を口に運んでいるアンジ[illegible]も、いつもと違いどことなくすましている感じがするのは気のせいではないだろう。

その中でただ一人、釈然としていない男がいた。どうやらこの食堂で彼女達が何をしているのかを知らないのはディンゴだけのようだ。

山盛りのニンジンを突ついていたディンゴはフォークを挙げ、壁際を指した。

「ありゃ、[illegible]体なんなんだ?」

目だけをぐるりと回し天井を眺んでから、アンジーはディンゴの手のひらをつかんで腕を降ろさせた。

「もう、朝アナウンスしたでしょ。本社広報のスタッフが取材に来るから粗相のないようにって」

「ああ、あれか」

「[illegible]寝過ごして聞いてなかったのね」

鼻を鳴らしたディンゴは、興味を失ったように壁際へ背中を向けて座りなおした。

「わざわざ2カ月もかけてこんな辺境にまで来なくてもいいだろうに」

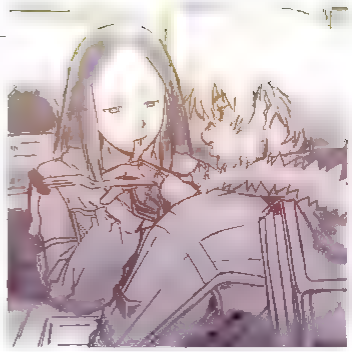
「今年はアンティリア入植25周年だから、本社としても大々的にイベントを行いたいのよ。ようやく2年前の事件の傷も癒えてきたし」

「くだらねえ。NUTの甘い文句にだまされてこんな辺境にまで来るヤツなんていねえよ」

2年前、UCM(火星連合)とUNSF(地球連合宇宙軍)の統合管轄下にあったコロニー・アンティリアで、突如としてUNSFが火星企業NUTの研究施設エリアを武装占拠するという事件が起きた。その1カ月後、UNSFの行動に反発した火星カウンティ(州)のひとつ、バシリアカウンティがコロニー解放を掲げ大軍を派遣。オービタルフレームという、それまでの軍用LEVの性能を遥に凌ぐ巨大人型兵器が始めて大掛かりに実践投入された戦闘であったが、その戦いの結果は火を見るよりも明らかであった。大敗したUNSFはアンティリアから撤退、だが戦場となったコロニー自体も大きなダメージを受け、火星からの移民計画は大幅な修[illegible]を余儀なくされることとなった。バシリアが解放軍派遣に踏み切ったのはNUT本社の後押しがあったからだと噂されているが、結果としては移民開発計画を推進していたNUT本社の思惑とはまったく[illegible]反対に、辺境の木星圏は希望に溢れるフロンティアとしてではなく、危険な紛争地帯であるという認識が人々の間に広まってしまったのである

「そうでもないわよ。実際最近は火星や地球圏コロニーからの新入りも多いじゃない」

ディンゴは再び鼻を鳴らして不満の意を表した。火星から取り寄せられるスポーツ番組のメディアにもNUTの移民募集CMが目立つ。火星では大々的にキャンペーンが行われているのだろう。確かに最近は作業員の数も増えた。ディンゴが食堂を見渡しても知らない顔が結構多い。だが、顔を覚える間もなくすぐに故郷に戻る者も多かった。カリスト自体が人の営みを拒絶する極寒の地であるゆえに、2年前のアンティリア宙域での戦闘の残骸が木星頻繁にカリストへと落ちてくることがあり、快適とは言いがたい職場となっているからだ。ディンゴ自身も最近ではデブリ対策に追われて採氷作業が滞り気味になっていた。普通、採氷作業員はデブリに近づきたがらない。ノルマに追われる作業員達にとってそれらは時間のロスに他ならないし、何より危険な場合が多い。ただでさえ作業中の事故率が高いカリストはど



う考えても「希望溢れるフロンティア」と言うのには無理がある

「あら?

ディンゴがアンジーの声に顔を挙げると、カメラマンとレポーターが食事中の労働者達にインタビューを始めていた。カメラに不慣れな作業員が律儀に登録番号と名前を告げ、たどたどしくレポーターの質問に答えている。次の取材相手を探しているらしきカメラマンと目があったディンゴは、急いで残りの食事をかきこみドリンクで流し込んだ。レポーターが人を分けながら近づいてくる。

「ね、ね、髪おかしくない? どう?」

そそくさとユニフォームを整えだすアンジーを傍に、席を立ったディンゴは作業スーツに袖を通した。首を傾げるアンジーを見下ろし、彼女の髪をかき回す。

「きゃっ! 何するのよ」

「先、船に乗ってるぜ」

「え? 一緒にインタビュー受けようよ」

「ふん、ノルマ終わらなくても知らねえぞ」

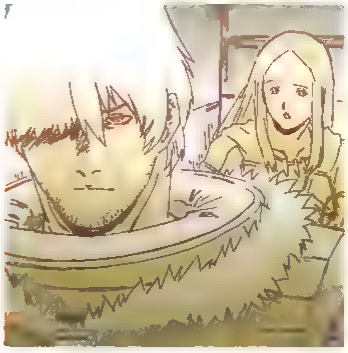
「[illegible]寝過ごしたのはディンゴでしょ」

髪を撫で付けながら、上目使いにディンゴを睨みつけた後、アンジーは大きく溜め息をついた。

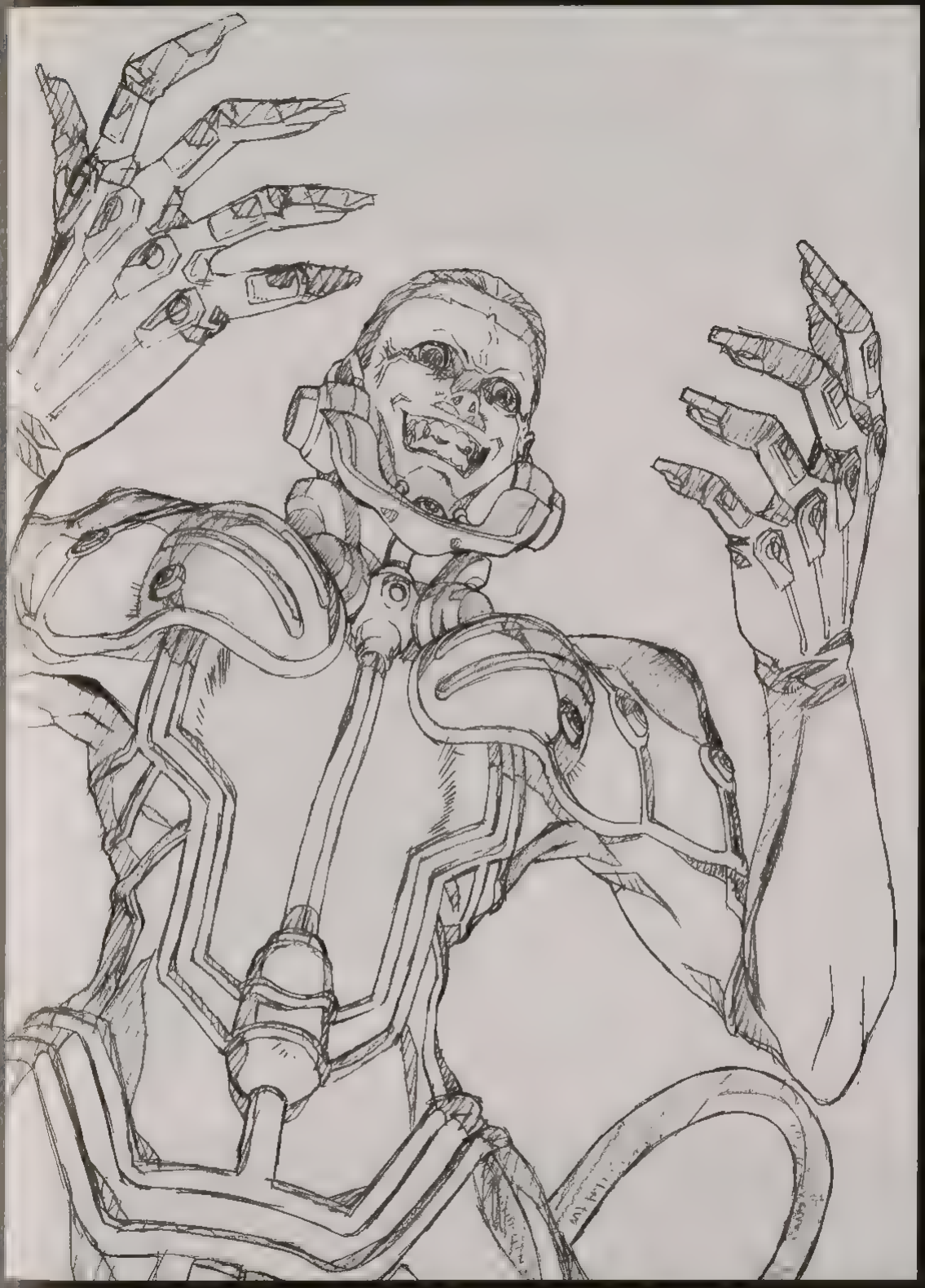
「ほんと、気分屋の子供なんだから」

口の端を上げるディンゴをもう一度睨みつけ、席を立つ。アンジーがトレイを片付け終えるとディンゴはすでに発着所の通路へと消えて行くところだった。

「今日もデブリが多いみたいよ。気をつけてね」



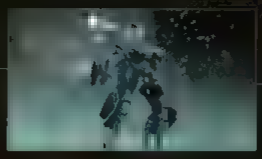
『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』へ続く



有史以来、人類は様々なエネルギーを手に入れ、
文明はその力に導かれて歩んできた。

「MR-1422、ディンゴ＝イーグリット。ロック解除」
「着地まで 20。今年も楽しみね」

「メタトロンだ。…にしちゃあずいぶん位置が低い」



「オービタルフレーム……!!」

「足をやられた！　動けない！」
「今、何か大きな塊がそっちに……きゃあ！」

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS STORY GUIDE

CALISTO

再起

西暦 2174 年。

木星の第 4 衛星カリストでは、今日も採掘作業が始まろうとしていた。ディンゴ・イーグリットは、同僚のリックやアンジェと軽口を叩きながら奇妙なメタトロン反応へと向かう。

「なんだありゃ」

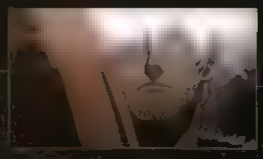
氷壁の向こう側にあったそれは、この閉ざされた世界に不似合な人工物。投棄されて久しいと思われるコンテナだった。その内部で、ディンゴはさらに驚くことになる。格納されていたものが、15 メートル級の人型兵器・オービタルフレームであったのだ。慣れた手つきでタッチパネルを探ると、コクピットのシールドが開いた。この機体は、まだ生きている。

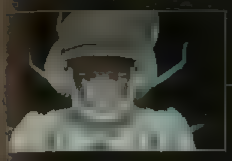
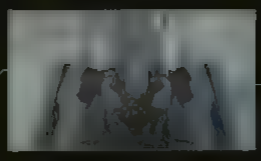
そのとき、爆音とともにコンテナが大きく揺れた。
「LEV をやられた！　パフラムの連中だ」
「パフラムって、火星の？　なんでわかるのよ」
バランスを失ったコンテナが、崖を滑り落ち始める。
ディンゴの判断は素早かった。オービタルフレームに取りつき、コクピットへすべり込む。
2 年ぶりにフレームランナーを迎え入れ、それは起動を開始した。スクリーンが点灯し、パネルに羽が浮かび上がる。

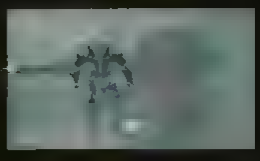
追ってきたランターを一瞬で撃破したこの機体「ジェファティ」の性能にディンゴは驚愕した。独立型戦闘支援ユニットと名乗るナビゲーターも含めて、LEV よりはるかに頼りになりそうだ。
「一緒にしないでください。操作説明を行いますか？」
妙な反応だ、とディンゴは思った。
「ああエイダ、やってくれ」

不穏な少女が操る「アーゴジェイト」を起動したディンゴは、ジェファティをパフラム艦へ乗り込ませた。ジェファティの着艦を確認すると、パフラム艦はカリストから飛び立つ。やはり、パフラムの目的はこの機体なのだ。
「わかっていて乗り込んだのですか？」
「仲間を巻き込みたくなかった。それに確かめたいこともある」
エイダの問いかけに答えるディンゴの表情は、すでに一介の採掘工ではなくなっていた。

「その機体を返してもらおう」
「カリストの連中に何かあったら、許さねえ……」
「殺してはいないわ」





え、ただの採掘工じゃないようね」

「指揮官は、誰だ!?」

「バラムにしたってやり方が荒すぎる!」

「…でしょうね」

「アジャー、元気でな」

Bahram Battleship

亡霊

ヴァイオラの死を知ったディンゴは、かつての自身、ハ[illegible]軍のフレームランナーであった過去を目覚する。忌まわしき過去、過去を捨てたはずの自分。軍を脱した理由。

「アヌビスです」

ヴァイオラのAIが操る「ネフティス」が苦戦するディンゴの前に、続いて現れたオービタルフレーム「アヌビス」。その強大な戦闘力に圧倒され、ジェフティはなすすべなく行動停止に追い込まれるのであった。

「くそ…強い…!」

「憶えがあるぞ…」

アヌビスのランナーの声は震えていた。

憶えがある。それはこちらも同じだった。

「…ノウマン…」

「貴様…ディンゴかああ…!!」

戯事

ノウマンは興奮に打ち震えていた。人の配剤と思えた

ディンゴ・イーグリットだ。6年前に消したはずの男が、あろうことかこの2年間探し求めていた「ジェフティ」と共に戻ってきたのである。

「戻ってきた？　ふざけるな」

「戻れ、ディンゴ。これから面白くなる」

「断る」

ディンゴの口からは仲間を見捨てただの、何人死んだかの、怨嗟と拒絶の言葉が並べ立てられた。

気宇壮大なる計画を前に、些末なことではないか。それなのに、この男は

「戻れ。お前は好きだ」

「吐き気がするぜ」

バン！

ノウマンの言葉を跳ねつけた元部下の右胸に弾痕が穿たれるまで、さほどの間もなかった。続けざまに数発。

「死体は片付けておけ…」

自分の血だまりに倒れ込んだディンゴを見下ろして、元上官は無感情に吐き捨てた。

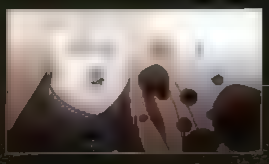
「部隊の仲間が、何人死んだと思ってる!!」

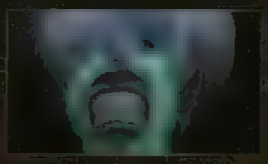
「もう自由だの独立だのってタテマエには乗せられねえぞ」

「を慎め。お前は私の部隊に戻ってきたんだ」

「戻れ。お前は好きだ」

「吐き気がするぜ」





「試してみたら？」

つまりあなたは、ジェフティを降りたら死ぬのよ

覚醒

DEIMOS

ヘルメットを床に投げつけ、強く鋭い足取りで。彼女
アージェイトのフレームランナー、ケン・マリネリスは、出会いがしらに眼前の男を殴りつけた。

「下がっていろ、ケン」
ノウマンが嬉々として語るこの男の正体は、ケンの動揺を誘うに十分であった。
「紹介しよう。ディンゴだ。6年前、我が部隊の主力パイロットだった男だよ」
「ディンゴ・イーグリット」

あれから2ヶ月後。ダイモスステーション

「俺は死んだんじゃないのか」
「死んでないわ。心臓も肺もないけどね」

眼前で凶弾に倒れたディンゴを救ったのは、その技量、かつてノウマンに匹敵するといわれていたフレームランナーとしての腕と人望を期待してのことだった。事実、彼女とアージェイトはカリストで敗れた。ディンゴ・イーグリットは強い。しかし、元々ノウマンの部下だった男である。彼女は保険として、驚くべき強制を施した。ジェフティのアンチプロトンリアクタと、ディンゴの生命維持装置を直結してしまったのだ。
ディンゴはジェフティのコクピット内にいなければ、心肺機能を保つことができず、死ぬ。

「馬鹿かお前！　馬っ鹿じゃねえのか！？　またはアホか！？　なんでこんなことしやがった！」
「命を助けてあげたエにクルーの日を盗んで2カ月も看病してあげたのよ。もっと感謝してくれてもいいんじゃないの」

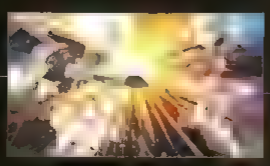
こうして、自分を連合宇宙軍の内偵と自称する少女ケン・マリネリスと、ディンゴの馴れ初めは終わった。経緯はともかく、打倒ノウマンという目的が一致する2人は、ジェフティ、エイダと共に運命共同体となったのだ。ダイモスステーション脱出の最中、潜伏していた連合宇宙軍の兵士・ティバルと接触したディンゴとケンは、「ベクターキャノン」の奪取に成功した部隊が火星のバンリアカウンティで行方不明になっていることを知る。
ネフティスの追撃を振り切り、ジェフティは火星の大気圏へ突入した。

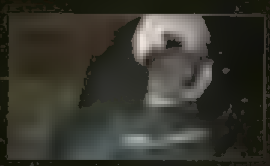
あなたですね、レオ・スケンパック」

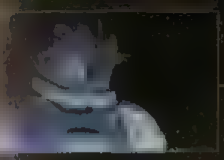
「早くジェフティを降りてくれ！」

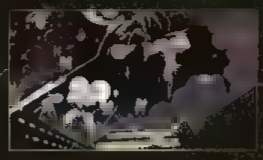
「エイダに触れさせたくない。僕がけりをつけたいんです」

「自分のことなんだよ！」









ヘンリー・Gか?」

「アヌビスの技術開発はバフラムの戦力を格段に引き上げた今、その力に対抗できるのはジェフティくらい」

「あなたがバフラムに戻ってスパイをしていればこんなことにはならなかった。地球も火星も地球もどちらでもいい。ヘンリーはこちらのものだけだ」

「私には私の目的があります。ここであなたと心中する気はありません」

MARS

荒野

ヘーレンヘックカタパルト、オービタルフレーム、ベクターキャノン、メタトロンの恩恵か。

新しいオモチャをすぐ軍事利用したがるのは人類の悪い癖。

ディンゴが木星圏で身を潜めている間に、火星の状勢は激変していた。火星はバフラムに武力制圧され、反抗を試みた連合宇宙軍は壊滅。パシリア湾で散り散りになったという。

敵要塞アーマーンの外部シールドは、空間圧縮による質量の断層を作って外部からの攻撃や侵入を防いでる。ベクターキャノンはそれを無効化、貫通できる唯一の兵器なの。

コア・ハーディマン博士が進めたアーマーン計画の[illegible]博士亡き後、息子のリドル・ハーディマンが引継いだこと。アーマーンが地球と火星の軍事バランスを覆す破壊兵器を備えること。そして、アヌビスとジェフティはアーマーン始動のキーとして開発されたこと。ケンはノウマンの[illegible]リドル・ハーディマンの暴走を憂いてる。

地球も火星もアーマーンにひれ伏すことになる、ノウマンの。

アンティリア事件を経て、連合宇宙軍に身を置くことになったレオ・ステンバックは、そのときを待っていた。シェフティかエイダかその目的を果たすために、太星圏へ現れる[illegible]を。

新型ドルビックバイパーを駆るレオと、ジェフティ第[illegible]パイロットとなったディンゴの睨み合い。激突は必然であった。そしてディンゴは、エイダがアーマーンを目指す理由を知る。要塞内部へ突入し、自爆すること。

[illegible]本当か。

本当です。

エイダの回答は簡潔きわまるものだった。

痛撃

民間居住区では、連合宇宙軍ストーム中隊が市街戦を繰り広げていた。エンダーの存在をないがしろにする「地球側の人間」の意識に怒りを抱えつつも、「その仲間」であることを証明するために、今は戦わねばならなかった。

その頃、先行しているテイバーはベクターキャノンを確保していたエイトヘッド小隊と合流。バフラム軍の急襲を受けて一度はベクターキャノンを奪取されてしまうが、駆けつけたジェフティが敵[illegible]ネフティスを打ち倒した。

「[illegible]ヴァイオラとは戦友だった。無茶をすることもあったが、優秀なランナーだった。」

ディンゴのつぶやきを耳にしたテイバーは愕然とし、恐怖する。これまで「仲間」だと思っていた“ヘンリー・G”とは、バフラムの重大だったのだ。[illegible]だまされた。そこに現れたアーマージェイトが、混乱に拍車をかける。その際を突いて、ヴァイオラAIはアージェイトに取り付きコントロールを奪う。「ヴァイオラ」の執念が見せた、最後のあがきでもあった。

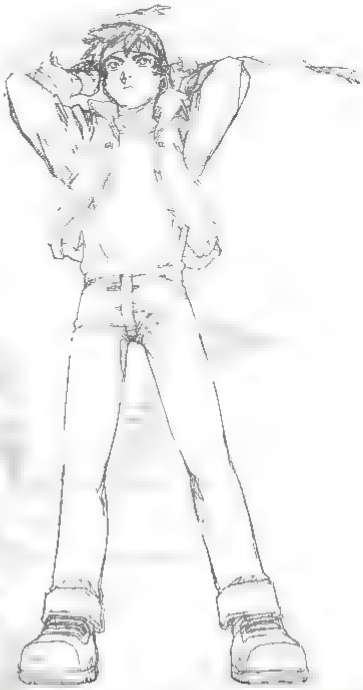
生贄

「『火星の自由と独立のために』?」

そうだ。その思いを奴は冷笑とともに踏みにじった。なぜ自分がバフラムの軍を抜け、ノウマンを憎むようになったのか。ケンには話してもよい気分になっていた。地球の許可なくメタトロンを移送する[illegible]それが失敗したと思わせるために、部隊はノウマンの謀略によって全滅させられた。唯一の生存者が、ディンゴだった。

しかし、そのとき、疑念を持っていながらノウマンに従っていたことは事実。そんなディンゴの後悔を見透かしてか、ケンは諭すように言った。

「力は正しいことに使うべきだわ。少なくとも、自分が正しいと思えることに。」



[illegible]前がノウマンの下で今まで無事だったはずがない。「だから?」「本当は何者なんだ」

[illegible]に連合軍のスパイならな」

「[illegible]かったわ。[illegible]に感じでもらった」

—ノウマンと渡り合えるのはあなたくらいだったって。

「ゴメンナサイって言ってみろ」

「絶対言わない！」

In the Dark

師事

ベクター・キャノンを入手したことで、ジェフティはアーマーンの質量断層シールドを突破するための破壊力を得た。残る最大の問題は、アヌビスの存在であった。あの機体と同等の性能を引き出し、ノウマンに対抗するために、ディンゴはロイドを訪ねる。バフラム軍でオービタルフレームのシステムエンジニアを務めていた、そしてディンゴ、ランキ[illegible]としての訓練を授けた男だ。

「私はバフラムに忠誠を誓った男だ。裏切ることはできん」

地下深くにディンゴたちの来訪を待っていた師は、異形のオービタルフレーム「インペレット」をもってジェフティへの講義を開始するのであった。

「ここは私の家だ。力ずくで奪ってみろ」

アヌビスはタイモスやフォボスに建設された
ウーレンベックカタパルトのように、
圧縮した空間を元の状態に戻す反動によって
自らを高速移動させる
まさにメタトロン技術を結集した完全体だ
悲観することはない
その能力はジェフティにも備わっている

因果

「ディンゴ、いい、ことを教えてやる。あの時、お前が最後の任務でアンティリアに護送したメタトロンはどうなったと思う？　その機体たち、アヌビスとジェフティ、[illegible]の2機はお前の部隊が運んだメタトロンで作られた、喜べ。お前もアーマーン計画の一翼を担っているのだ」

かろうしてアヌビスの急襲から逃げ延びたディンゴは、ノウマン打倒の決意を新たにする。もはや自分の意地や、仲間の仇討ちだけの問題ではなくなっていた。

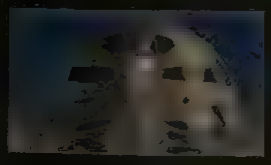
生き残った者には、仲間の思いを遂げる義務がある。命を賭してジェフティの未来を託したロイドとの、通信が途絶する直前にかわしたケントの約束を果たさなければならない。

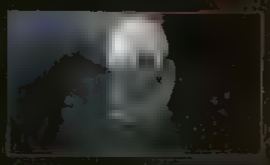
メタトロンの発見、オービタルフレームの開発、地球とエンダーの対立[illegible]。ジェフティとアヌビスの激突は、それら因果が収束する決戦の様相を帯びていた。

「バージョン、マアト。システム・アメミット起動」

「[illegible]」

「戦艦じゃない…こいつはオービタルフレームだ」



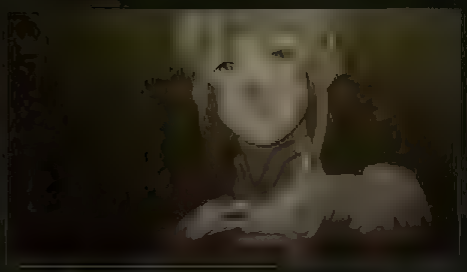


「本艦はフォボス管理にあたっている連合宇宙軍艦隊、アトランティス号。私は艦長のエレナ・ワインバーグ」

「レオ、ジェフティに乗ってるのは誰？」

「ノウマンはもう、お前が知ってる男とは違う。アヌビスは違いない」

「私たち仲間でしょ？　ねえ、そうでしょう？」
「お願い　必ずノウマンを、アーマーンを止めて」



始動

ジェフティは火星・パフラム領を目指す連合宇宙軍の部隊に合流。結集した両軍の戦力は赤銅の荒野で戦火を交えた。とはいえ、連合宇宙軍のファントマではオービタルフレームに太刀打ちできない。ディンゴトレオは「仲間」を支援しつつ、パフラムの陣中を突破していく。

到達した目的地・アーマーンは、パンドラアカウンティの地下に広がる、広大な空間であった。

「何かのコントロール施設のようです。メタトロン反応も微量です」

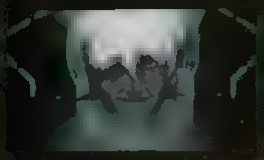
軍事要塞アーマーンの本質は、火星の衛星フォボスそのものを空間圧縮兵器とすることにあった。パフラム地下スフィアに建設されていた施設は、そのコントロールプラントにすぎなかったのである。そしてノウマンの目的は、アーマーンを抑止力として、たとえば地球に対等の交渉を望むようなことではなかった。

宇宙の破壊。
それはもはや空想系の荒唐無稽な言葉ではなく、現実の脅威としてその結果を迎えてしまったのだ。

「手始めに火星ごと滅ぼそうじゃないか」

アーマーンから降り注ぐ光の柱のひとつが、ジェフティを直撃。絶大なエネルギーに耐え切れず、損壊していくジェフティ。光の柱は膨張し、舞い上がり、フォボスへと向かう。アヌビスとジェフティの決戦は、その真白き光の中で始まった。

この２機の性能は互角
だが、ジェフティがアヌビスと並ぶためには
一つ欠けているものがある
スペックを最大限に引き出すためのプログラムだ
勝てるかどうかは、ランナー次第だ



宇宙の意志が、人類の[illegible]
[illegible]、この[illegible]メタトロンの[illegible]

止めてみろ、ディンゴ！

エイダ

遂にディンゴのジェフティは、ノウマンのアヌビスを目の[illegible]た。危機は去ったのだ。
「ジェフティを自爆させなくてもアーマーンは止められるはずだ。」
[illegible]との約束を果たそうとするディンゴだったが、エレナ・ワインバーグはそれは不可能だと語る。アーマーンの中枢での自爆命令は、最終手段、エイダのシステムの根幹に埋め込んだトラップなのだった。

その時、戦闘能力を失ったアヌビスがフォボスの重力に引かれて落ちてくる。それは半壊状態であったが、表層の亀裂から滑り落ちていく。つまり「鍵」が、アーマーン中枢へと[illegible]。ノウマンを止めなければ、メタトロンのエネルギー収縮によって、太陽系全域を巻き込む大破壊が待っている。

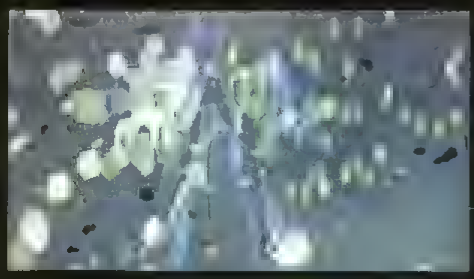
PHOBOS

貴石

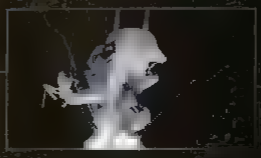
ジェフティと、そのあとを追ってビックバイパーもアーマーン中枢へ突入。始動したアーマーンとの融合を果たしたアヌビスは、以前にも増して他を圧する威容をもって待ち構えていた。

「アーマーンは私を選んだ」
勝ち誇るノウマン。

メタトロンがもたらした新たな創世の力は、人類存亡の引き金になってしまうのか。ノウマンとアーマーンアヌビスに対抗できる存在は、宇宙に唯一、真の力を発揮したジェフティだけだ。



我は、全てを、破壊するために、作られた。
[illegible]は、全てを、破壊するために、作られた。
[illegible]は、全てを、破壊するために、作られた。



正義

と墨、陰と陽の光が混かっている、
ジェフティとピノクバイパーがエネルギ を振り絞ろうと、その激流の中では極小の揺らぎにすぎない

「ジェフティの自爆、リアクターの暴走によるエネルギ の共鳴と相殺。それが私の役目です」

これまで同じように エイダが繰り返す。もはやアーマ ノを停止させる手段は、それしか残されていないのだ
そのために、アーマ ノの鍵として設計・開発されたオービタル フレ ムのみが必要なのであった
ジェフティを暗黒光が包み込み ディン ゴは叫んだ、

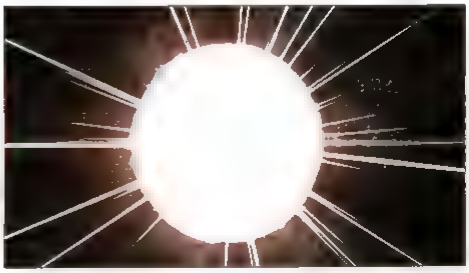
白、闇を切り裂くかのように、黒い光が輝る。
そして 。

私は命令に背いたのでしょうか。

いいんだエイダ。
それでいいんだ。

かつて、リチャード マッネリスがディンゴ・イ グリットに語った

“ 力は正しいことに使え。
少なくとも、自分がそう信じられることにな”



Beyond the Bounds

作詞：Scott Dolph & Sana
歌詞イメージ：村田周陽
作曲　桐岡麻季／編曲　久米大作
歌：木村真紀

[A]
Ranar likul viernopal kar
Ranar likul viernopal

Lenar panar virakeral kar
Lenar panar virakeral

Ehnar lakitu luyarpal kar
Ehnar lakitu luyarpal

Luyan henar terarkel kar
Luyan henar terakeral llukaparsi

[B]
Tiernopar ehlkdu rapardu
Lukarmisi porer turer lupar
Vierllosa tularsi tumrpar
Ehkulur latu retie marar

[B repeat]

Message of the blowing wind
Erasing memories
Stars are the witnesses of our existence

Change is what the world awaits
Could that be peace or war?
The answer no one knows
Trusting the break of dawn
The blue bird flies away

[A repeat]

[B repeat]

Travelling beyond the bounds
We have to take that step
What are we waiting for? It's now or never

Fear to see "The World to Be"
Is why we hesitate
Repeat the same mistake
Hoping to break new ground
The blue bird flies away

Pa laktu vimaturesi
pasi lameta vimaturesi
Lanasidu kisaturesi
makipa sela nitaturesi

Pasira laktu vimaturesi
pasi lameta vimaturesi
Lanasidu kisaturesi
makipa sela nitaturesi
Pasila

Reaching out to catch the sun
To hold it in our hands
Longing for something strong to hide our weakness

Soon the light may disappear
Nothing is meant to last
Yet we believe our world
Searching for happiness
The blue bird flies away

※歌詞イメージ
お前の心臓を私の手のひらにお乗せ
魂は樹の枝に
身体は羽根の上に
両目のうち、右眼は焼いてつぶしなさい

東の船は出発を遅らせた
私の羽根なら追いつける
冥界が口を開けて追ってくる
お前を欲しがり口を開けている

吹きすさぶ風のメッセージ
記憶を消していく
星は私たちの存在を見届ける生き証人

世界は変化を待ち望んでいる
それは平和、それとも争い？
その答えは誰も知らない
夜明けの瞬間に思いを託して
青い鳥は飛んでいく

Ｉはひときわ喜び人々に滅亡を分け与える
忠実な犬は炎を操り
砂漠は溶けて海になる
その海を渡れる者は眠りの旅から舞い戻る

私の器をお前に空けた
来世の言葉を刻む柱が
天空を支えているうちに
太陽の敵を斬り分けよ

境界線を越えて旅立つ
その第一歩を踏まなければ
何を躊躇しているの？　今行かねば永遠に行かれない

「その先の世界」を見るのが怖い
だからこそためらっている
同じ過ちを繰り返す
新しい大地に希望を抱いて
青い鳥は飛んでいく

我は時の主人
我は遠方のものを連れ戻すもの
我は　人の戦士を分けるもの　争いの調停者
我は天空の先触れ
我は力物を弾き出すもの
我はマアトを書くもの
我は殺戮の主人

太陽をつかむために腕を伸ばす
手の中に納める
自分たちの弱さを隠すために強いものに憧れる

そのうち光は消えるかも知れない
永遠なものなんて無いのだから
それでも私たちはこの世界を信じる
幸せを求めて
青い鳥は飛んでいく

004-135

[illegible]

Dingo Egret

FIX DESIGN ANUBIS

キャラクター イラスト ディンゴ・イーグリット

Ken Marinaris

FIX DESIGN ANUBIS

キャラクターイラスト ケン・マリネリス

Nohman

FIX DESIGN ANUBIS

キャラクターイラスト ノウマン

Leo Stenbuck

FIX DESIGN ANUBIS

キャラクターイラスト レオ・ステンバック

Viola A.I.

FIX DESIGN ANUBIS

キャラクターイラスト ヴァイオラAI

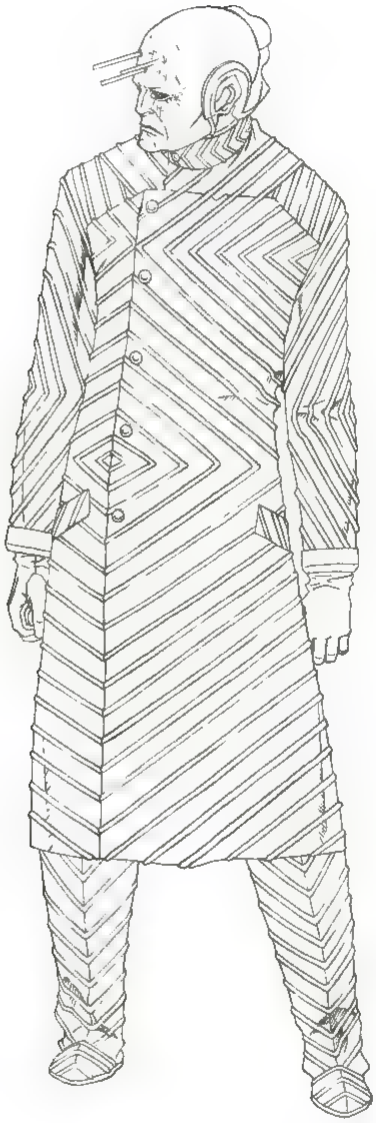
Taper

Zakat Runners

FIX DESIGN ANUBIS

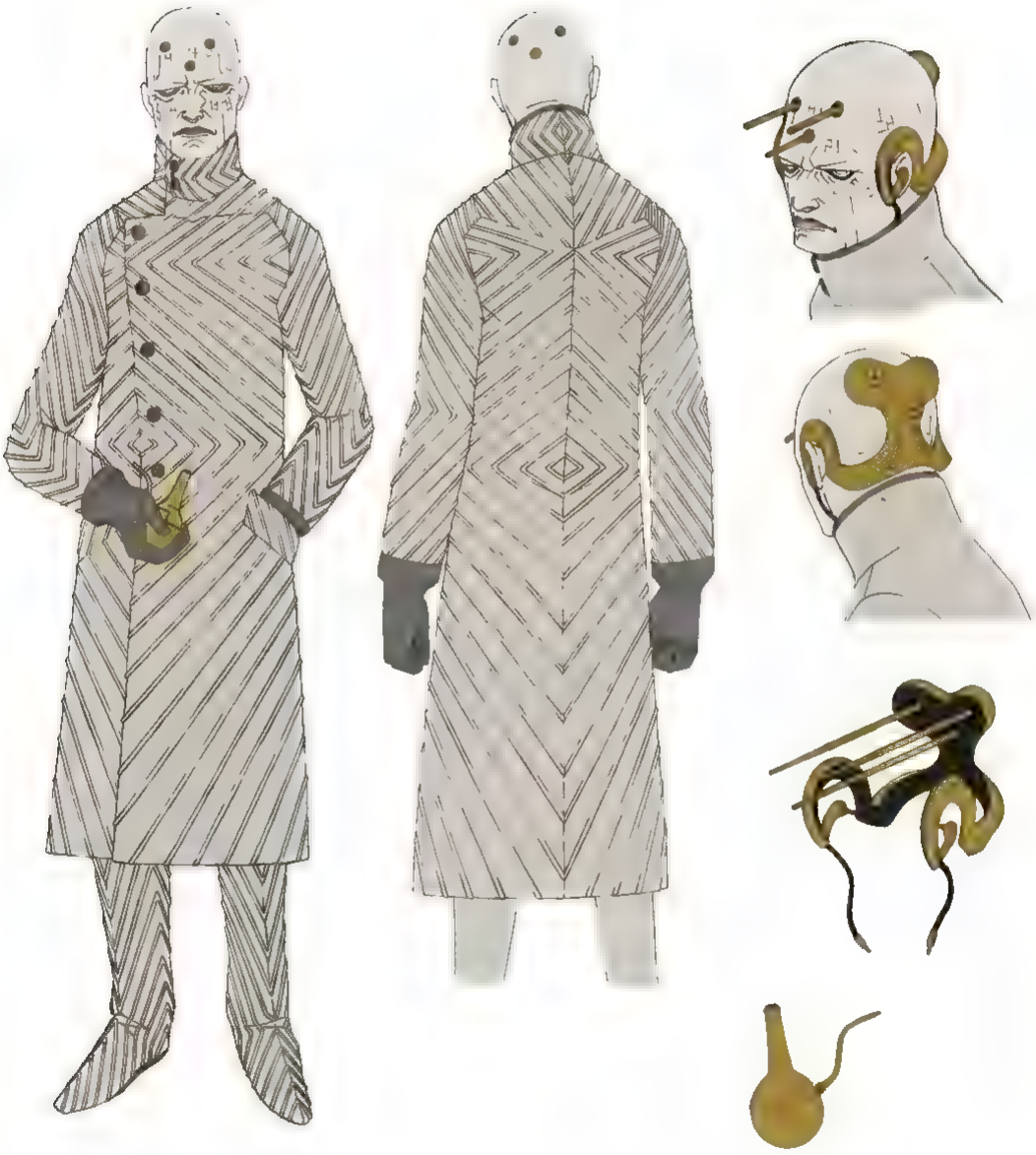
キャラクターイラスト テイ ノキャックタ イッスト ザカート ランナ ズ

Lloyd



FIX DESIGN_ANUBIS

キャラクタ イメスト ロイド



FIX DESIGN ANUBIS

キャラクターイラスト ロイド(デザイン・イラスト 金子一馬)

Jehuty
Vic Viper
Ardjet

FIX DESIGN ANUBIS

メカニックイラスト ジェファイ/ビックバイパー/アーシェイト

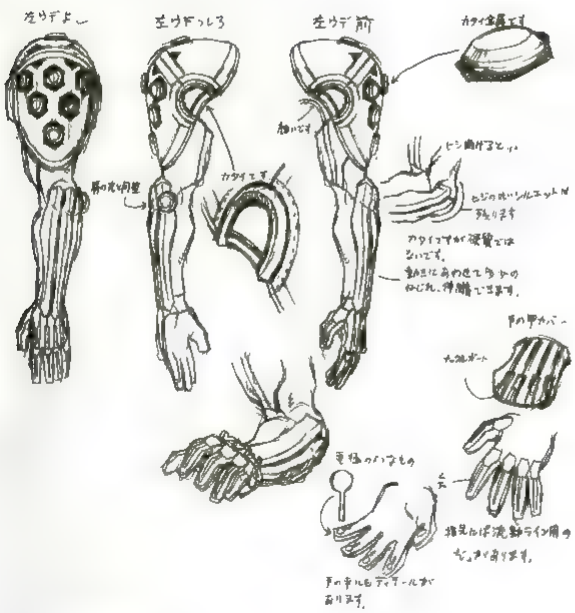
Anubis
Nephtis
Inhert

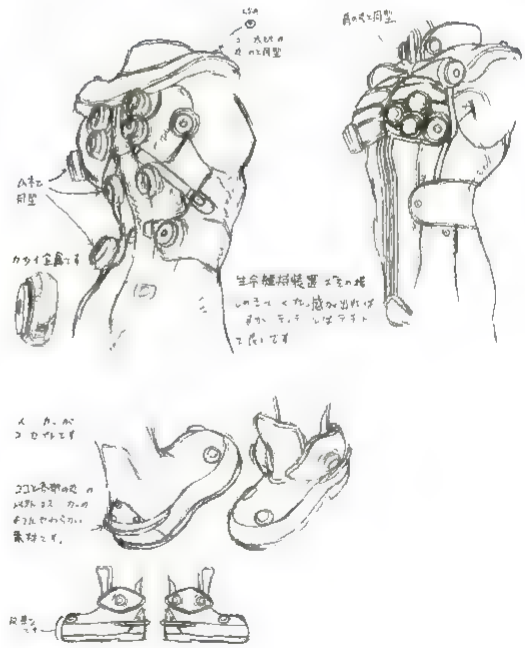
FIX DESIGN ANUBIS

メカニックイラスト アヌビス/ネフティス/インヘルト

ディンゴ通常時
宇宙空間でるとか特別な理由以外は、
メット外した状態が基本型です。
デザインもこの状態を基本として
デザインしています。
緊急用メットも外しています。

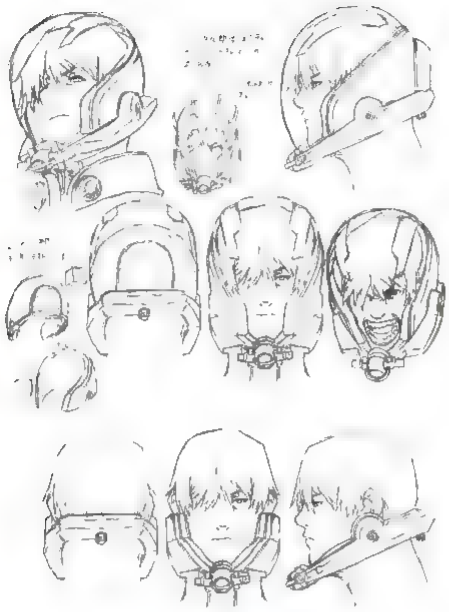
ディンゴスーツ流動ライン時
メットと肩が一番光ります。
線が多いので流動ラインの「流れ」は
無くて良いかも。
基本的に何も無い部にむやみな流動
ラインは入しません。
スーツディテールに沿っているライン
は確定ですが　ディテ　ルに沿って
いないラインは暫定です。





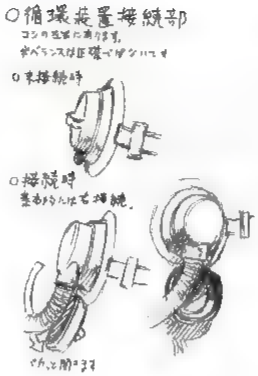
CHARCTER DESIGN ANUBIS

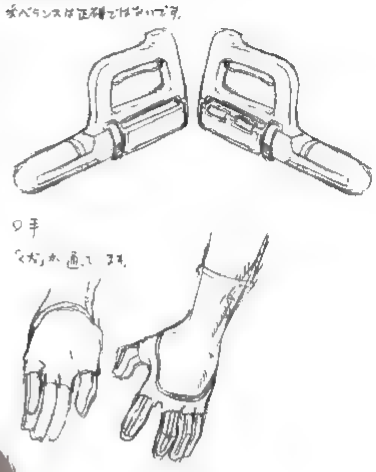
ランナ　スーツデザイン　ディンゴ　イ　グッット

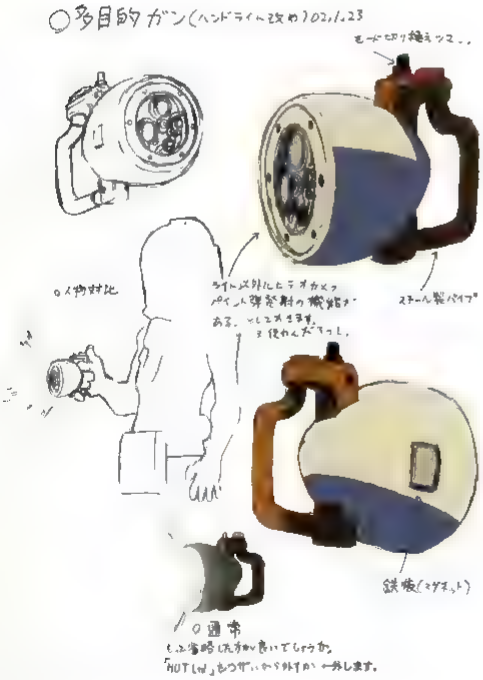


CHARCTER DESIGN ANUBIS

ランナースーツデザイン アヌビス グリット







CHARCTER DESIGN ANUBIS

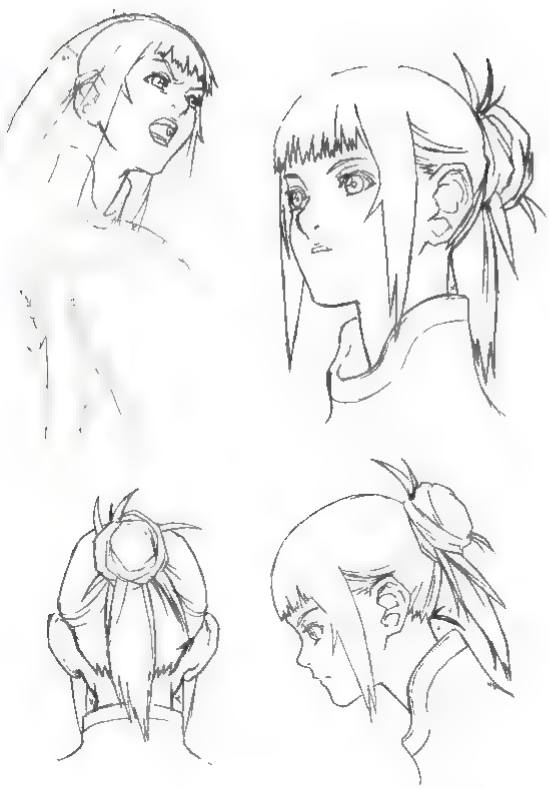
探偵エス ツデザイン ディノイ イ ゲ,ット

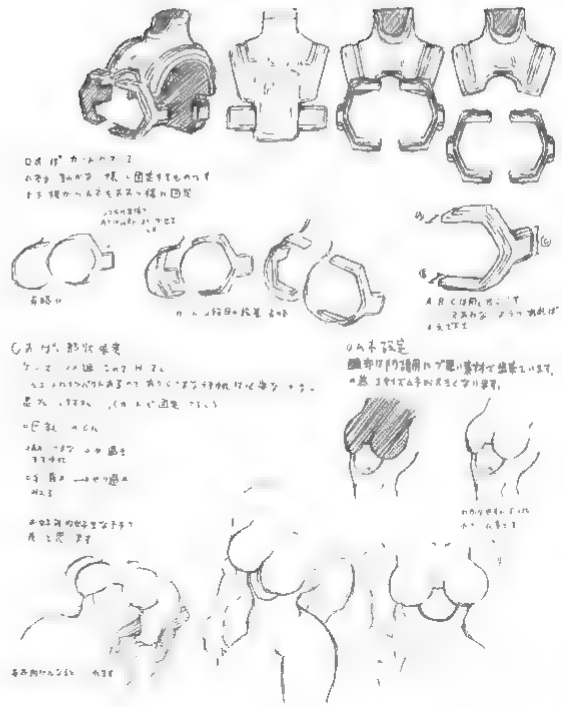
CHARCTER DESIGN ANUBIS

ランナースーツデザイン ケン・マリネッス

CHARCTER DESIGN ANUBIS

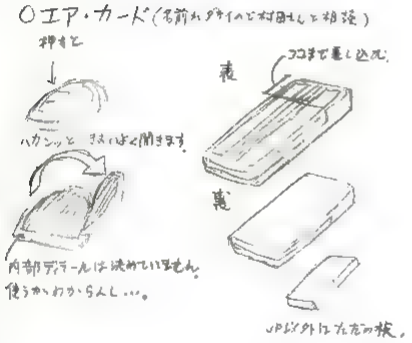
ランナースーツデザイン ケン・マリネリス





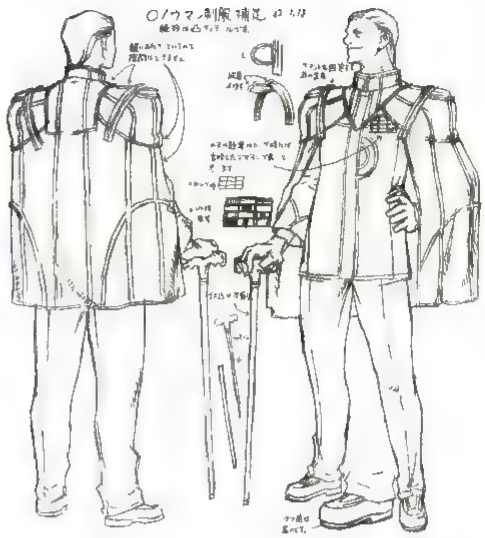
CHARCTER DESIGN ANUBIS

ランナースーツデザイン ケン マリネリス



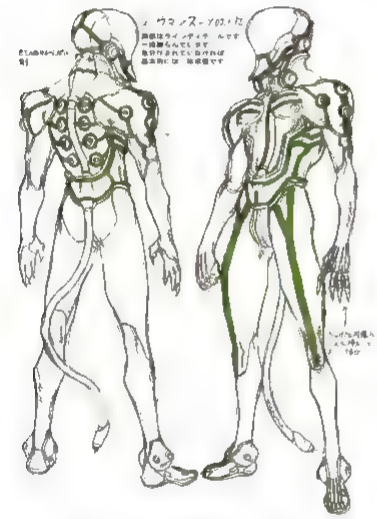
CHARCTER DESIGN ANUBIS

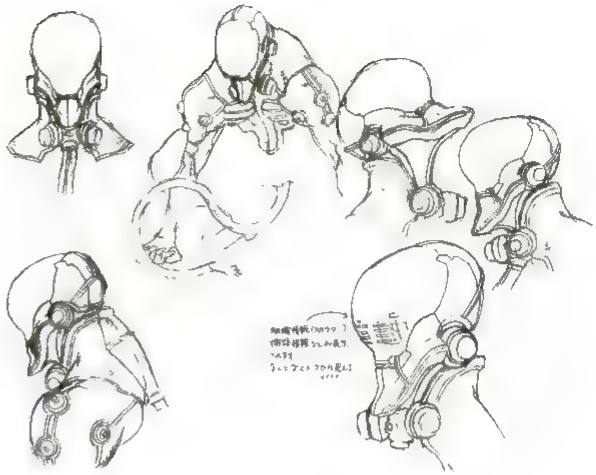
ランナーヘルメット&緊急用メットデザイン：ケン・マリネリス

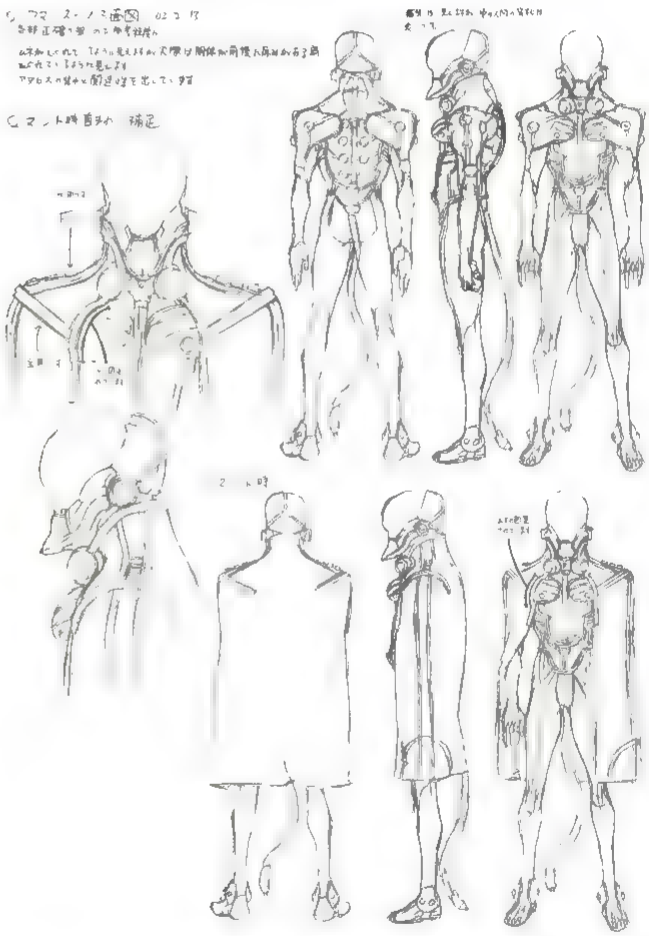


CHARCTER DESIGN_ANUBIS

キャラクタ　デザイン　ノウマン

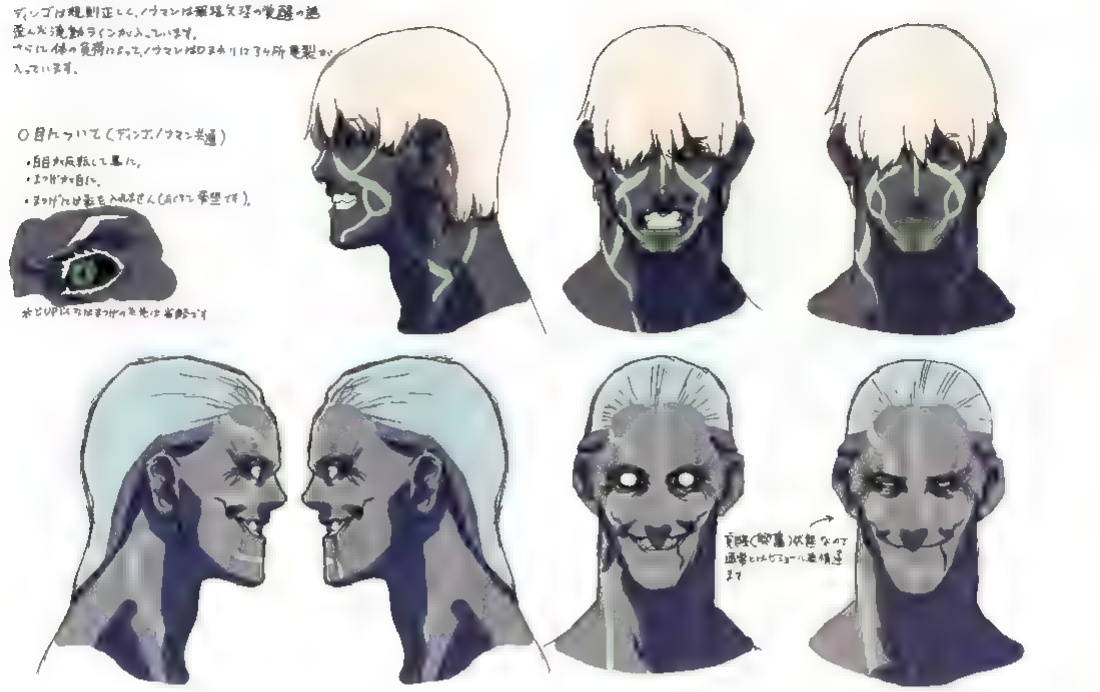


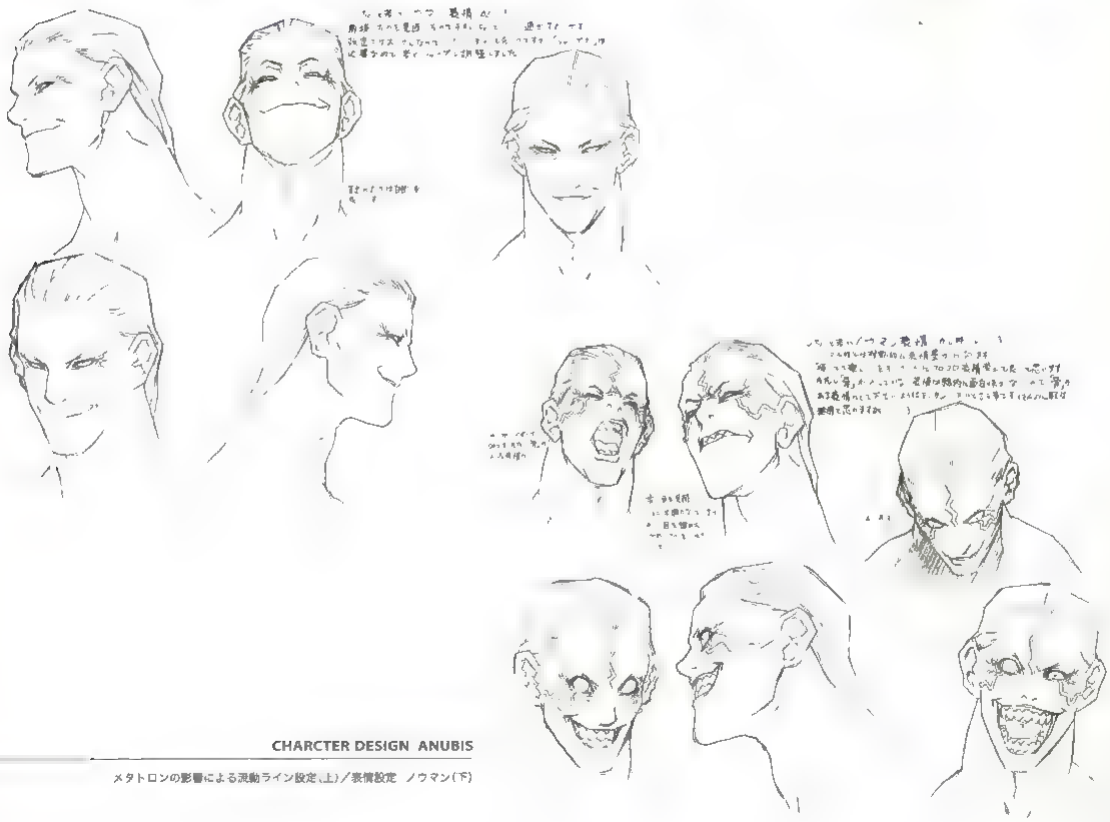




CHARCTER DESIGN ANUBIS

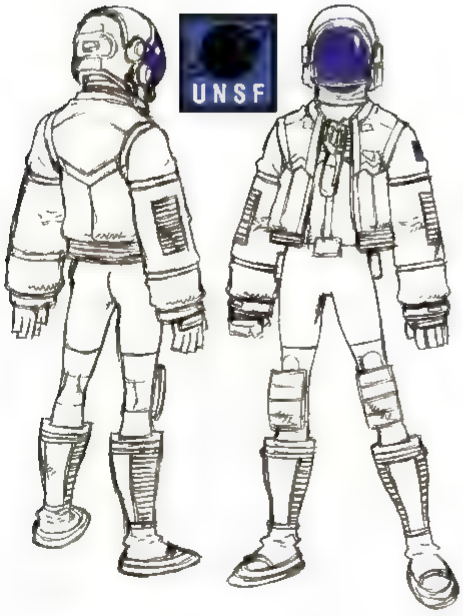
アンナ－ス ＝デザイン ノウマン

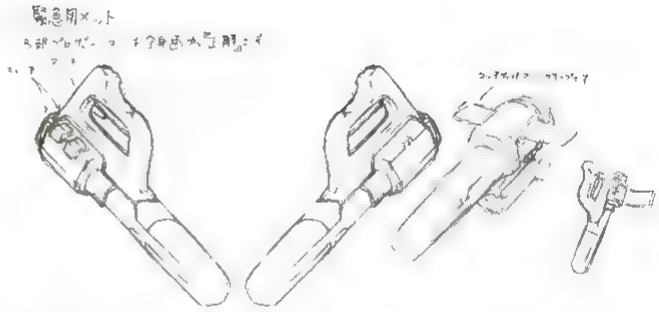


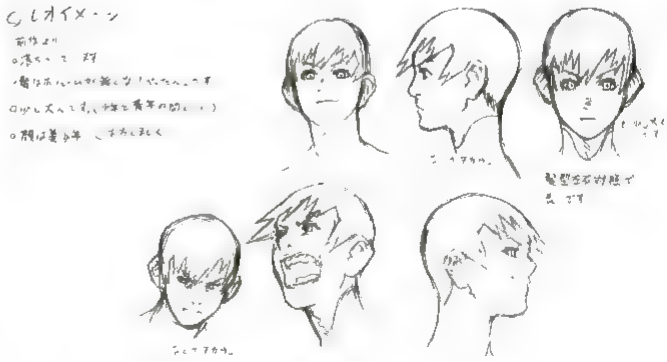


CHARCTER DESIGN ANUBIS

メタトロンの影響による流動ライン設定（上）／表情設定 ノウマン（下）

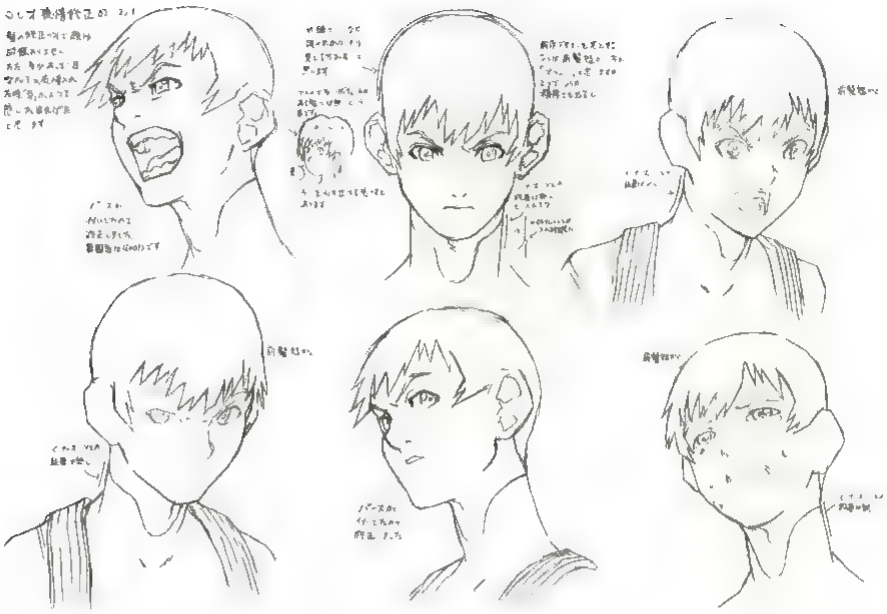






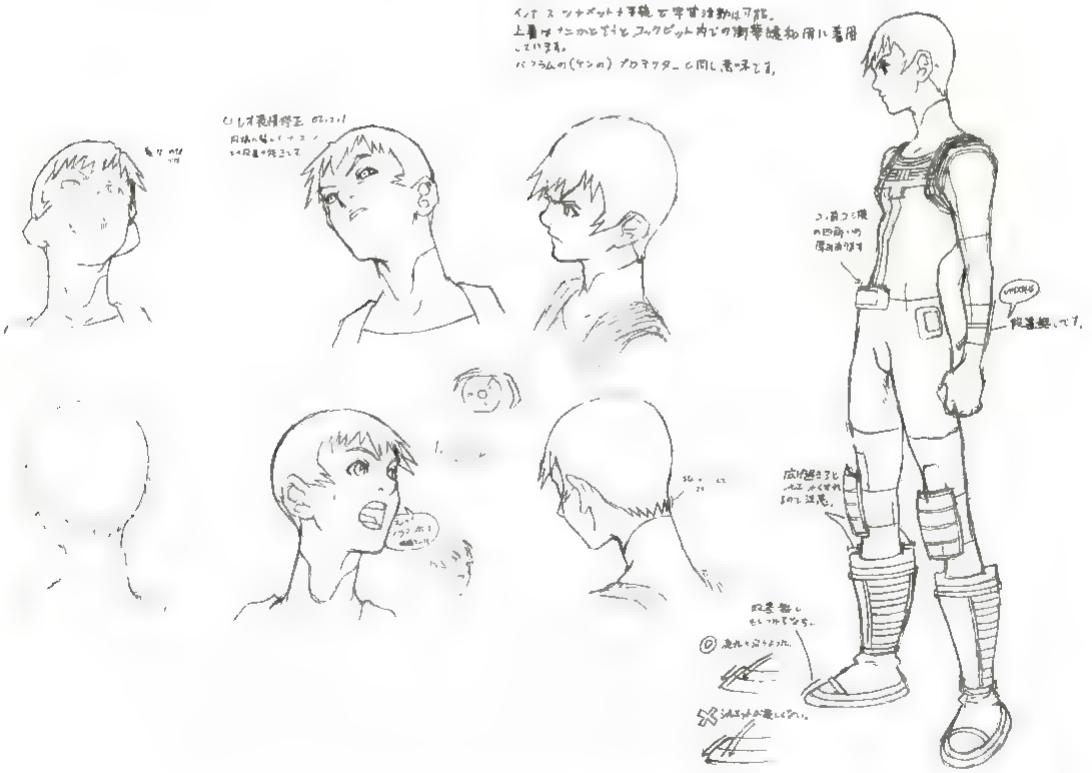
CHARCTER DESIGN ANUBIS

UNSFパイロットス　ツデザイン　レオ・ステンバック



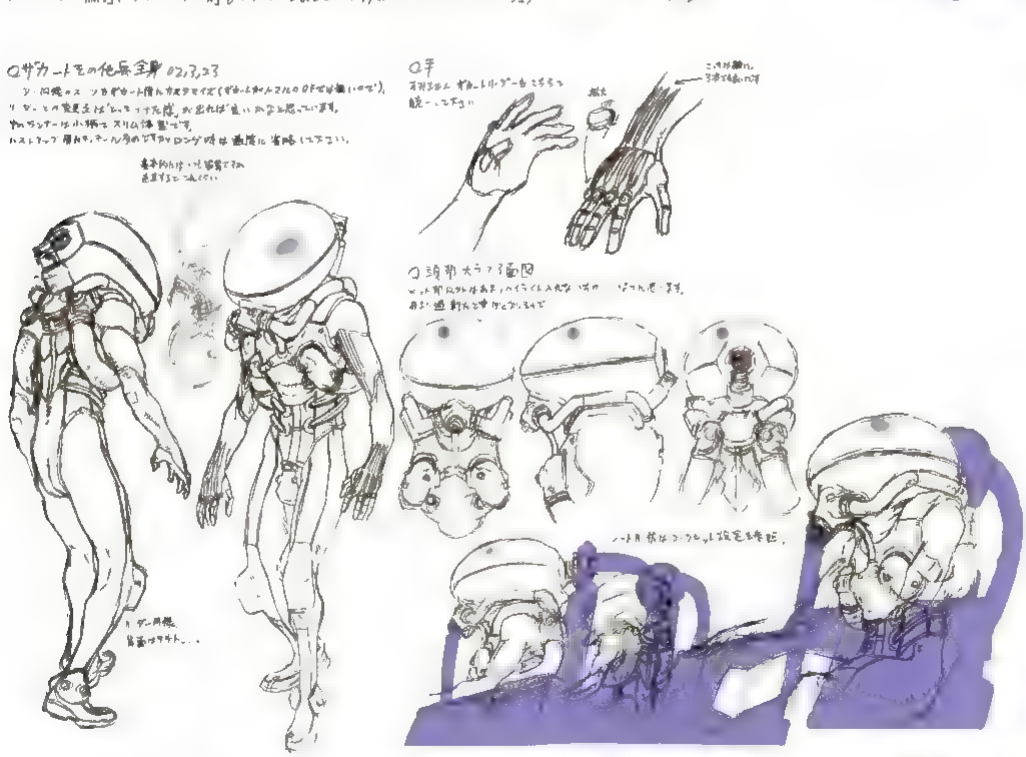
レオ全身修正 02.2.3

すぐ、とした立体型です。
インナースーツ+ヘッドギア+ブーツ+手袋 で常時稼動は可能。
上着はインナーとすぐ、コックピット内での衝撃吸収用に着用しています。
パフォーム(ケンの)プロテクターと同じ意味です。



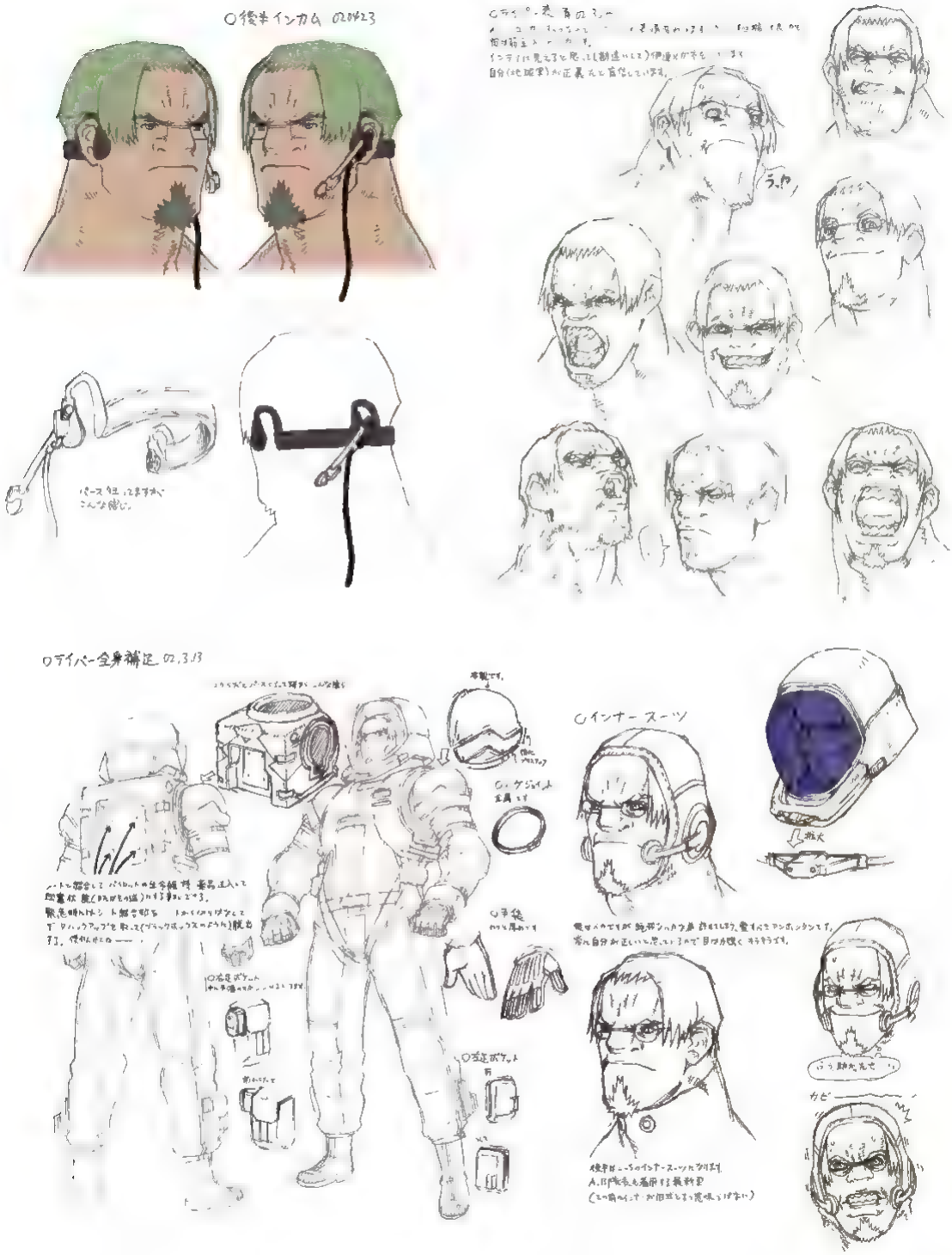
CHARCTER DESIGN ANUBIS

表情設定 レオ ステンバック



CHARCTER DESIGN ANUBIS

キャラクターデザイン　ヴォルコヴォ中尉(上) ザカート ランナーズ(下)

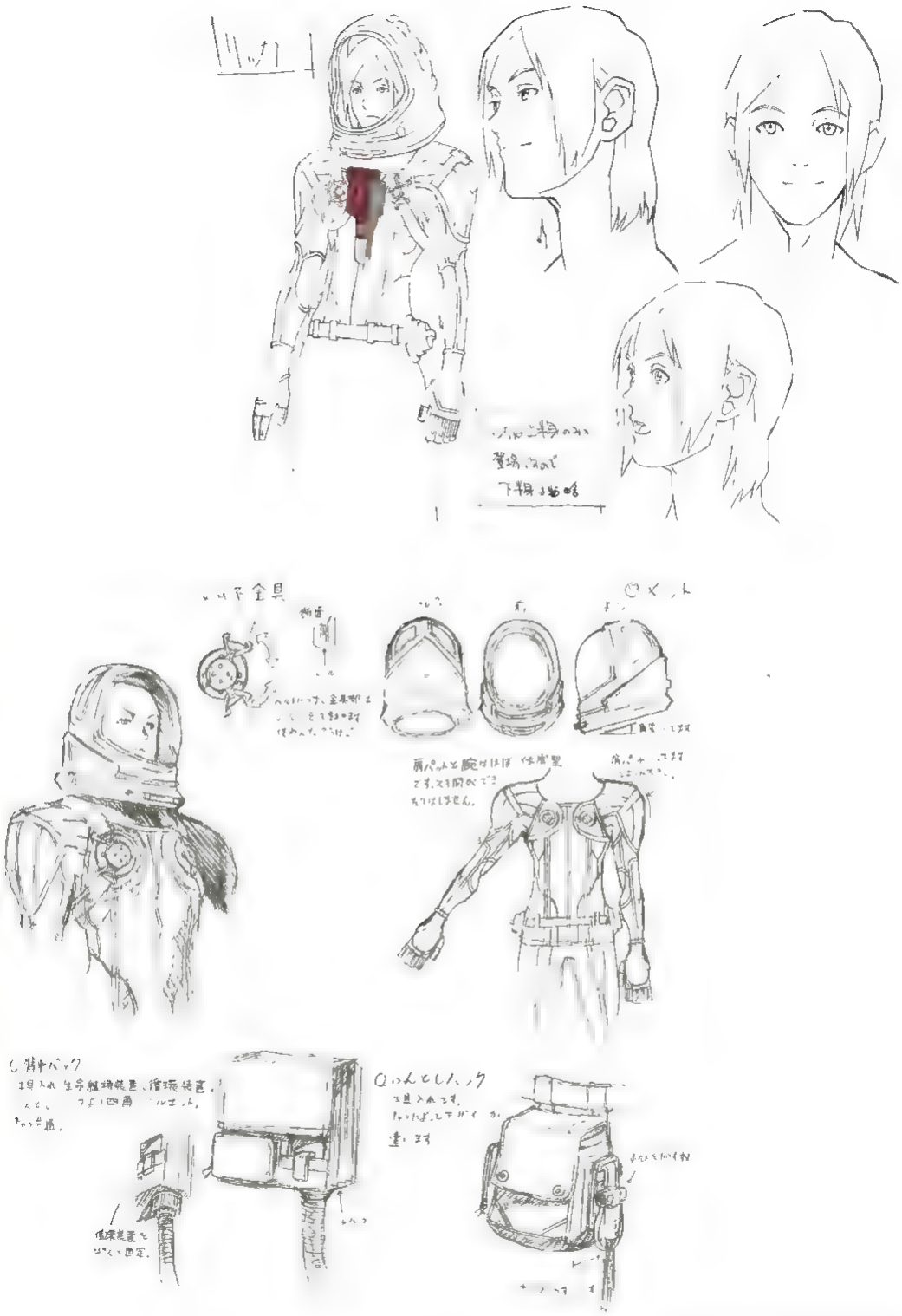


CHARCTER DESIGN ANUBIS

キャラクターデザイン テイバー

CHARCTER DESIGN ANUBIS

キャラクターデザイン アンジー（上）、エレナ・ワインバーグ（下）

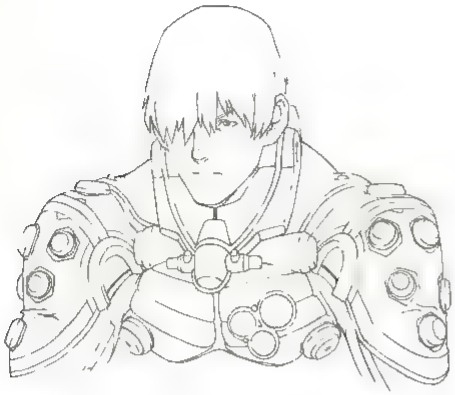


CHARCTER DESIGN ANUBIS

キャラクターデザイン　リック／探査エスーツデザイン

PILOT WINDOW ANUBIS

パイロットウインドウグラフィック原画 ディンゴ

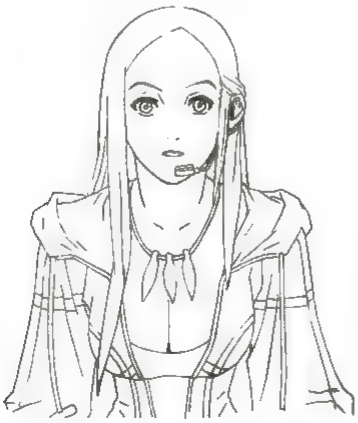


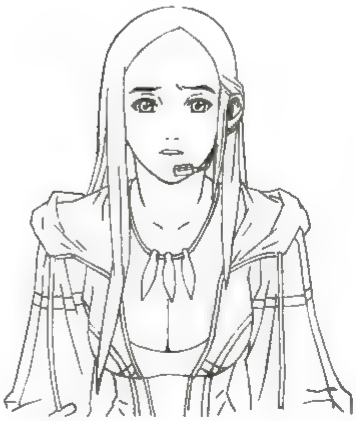
PILOT WINDOW ANUBIS

パイロットウインドウグラフィック原画 メック

PILOT WINDOW ANUBIS

パイロットウインドウグラフィック原画 アノシー

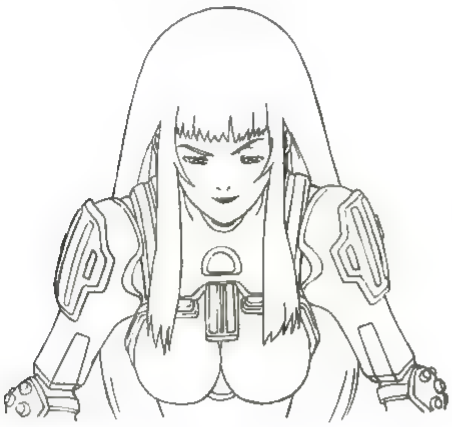


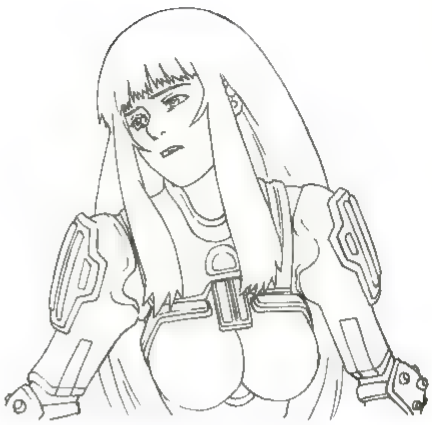


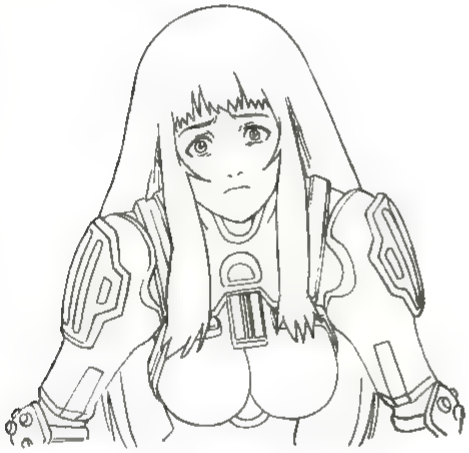
PILOT WINDOW ANUBIS

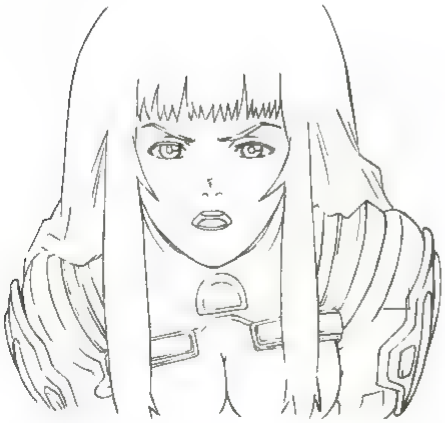
パイロットウインドウグラフィック原画 ケン

CHARCTER DESIGN ANUBIS









PILOT WINDOW_ANUBIS

パイロットウインドウグラフィック原画 レオ(左 ／ファイバ (上)／UNSF隊員(下)

PILOT WINDOW_ANUBIS

パイロットウインドウグラフィック原画 ヴァイオラAI

PILOT WINDOW_ANUBIS

パイロットウインドウグラフィック原画 ロイド

PILOT WINDOW ANUBIS

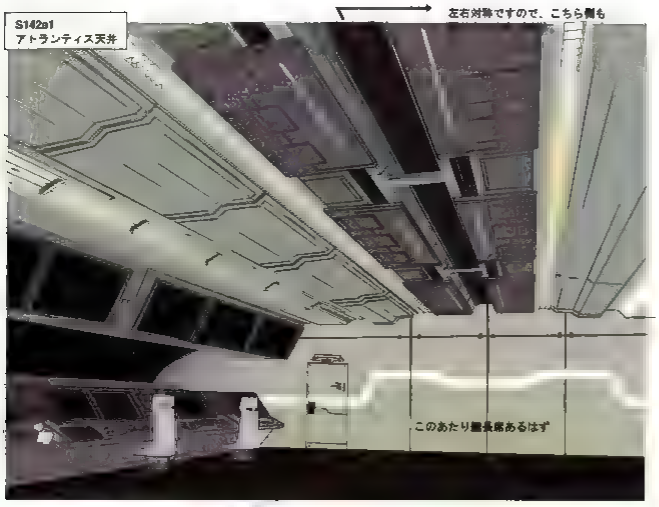
パイロットウインドウグラフィック原画 ノウマン

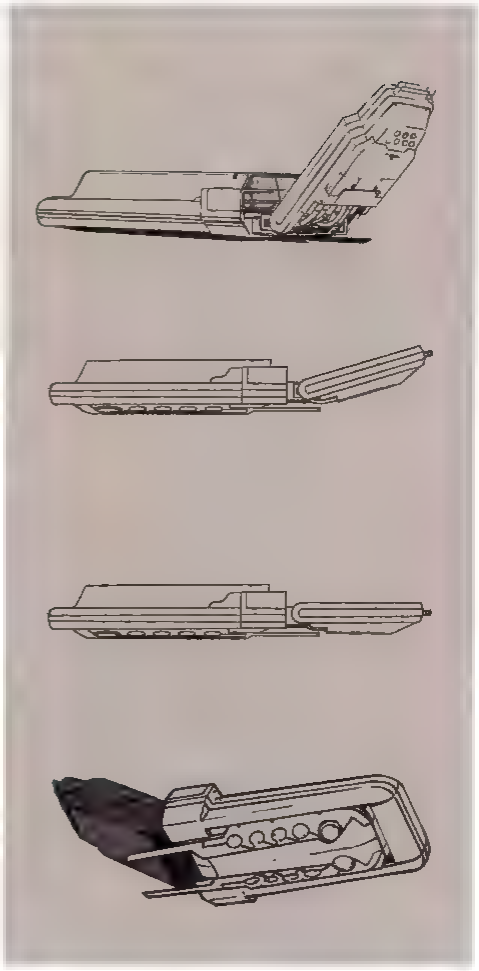
PILOT WINDOW ANUBIS

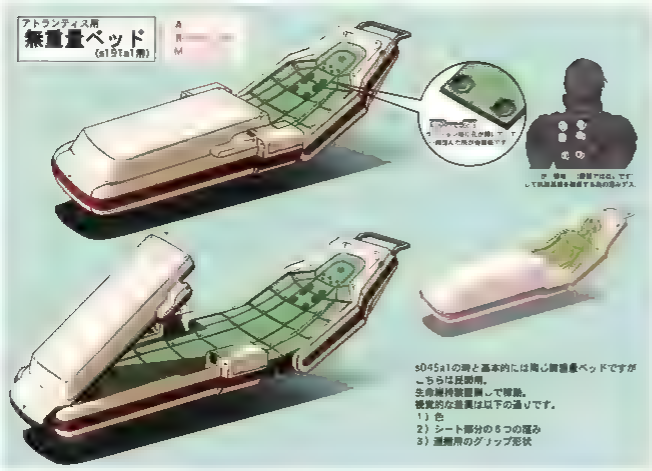
パイロットウインドウグラフィック原画 ケンを掴らえるノウマン

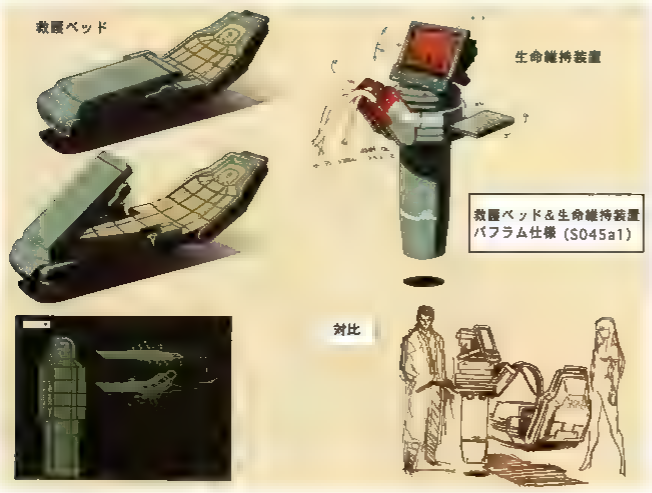
PILOT WINDOW ANUBIS

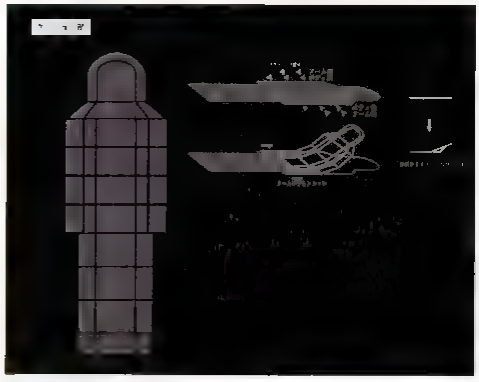
パイロットウインドウグラフィック原画(アタリ) エレナ(左)／無敵艦隊艦長(右)





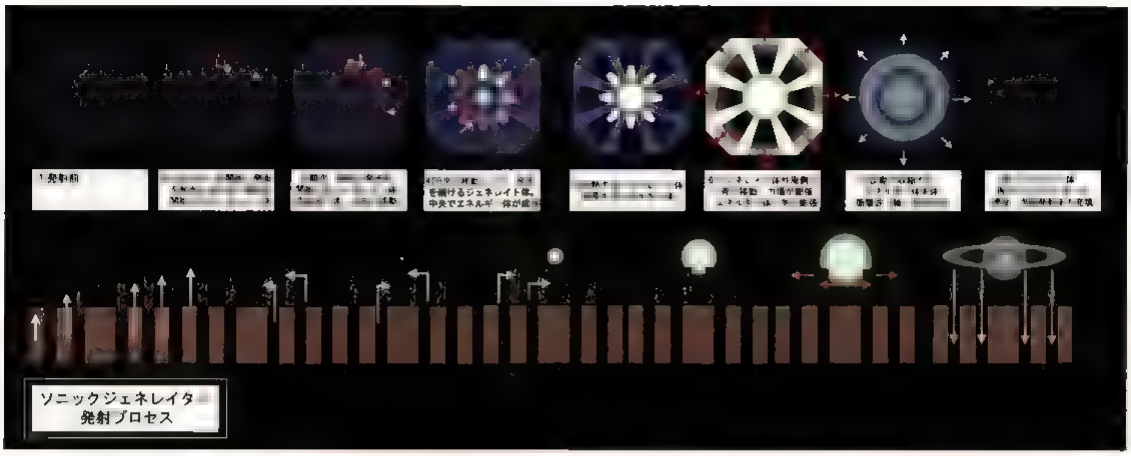


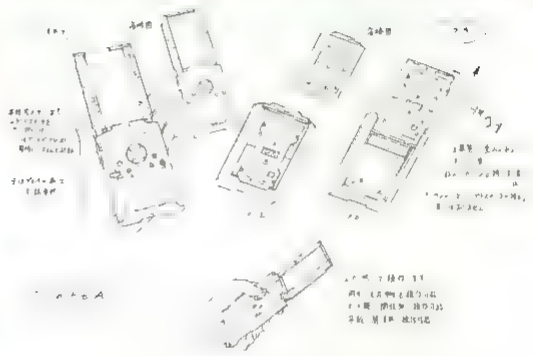


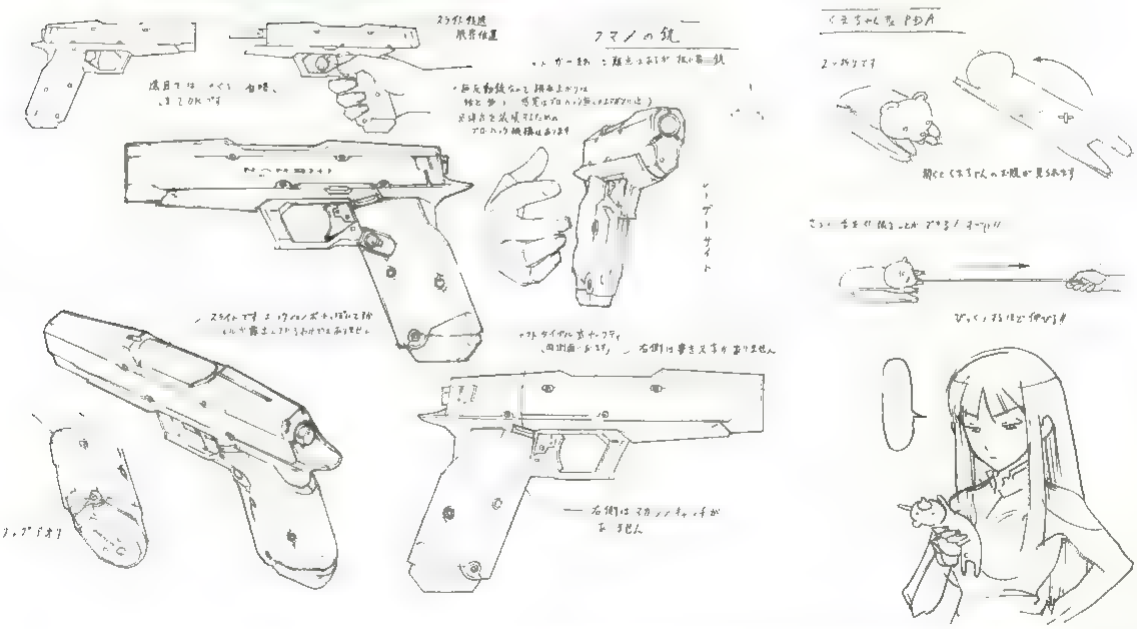


PROP

アトランティス号内装（上左）／救急ベッド（上右）／連合宇宙軍救急ベッド（中）／パフラム生命維持装置（下







PROP

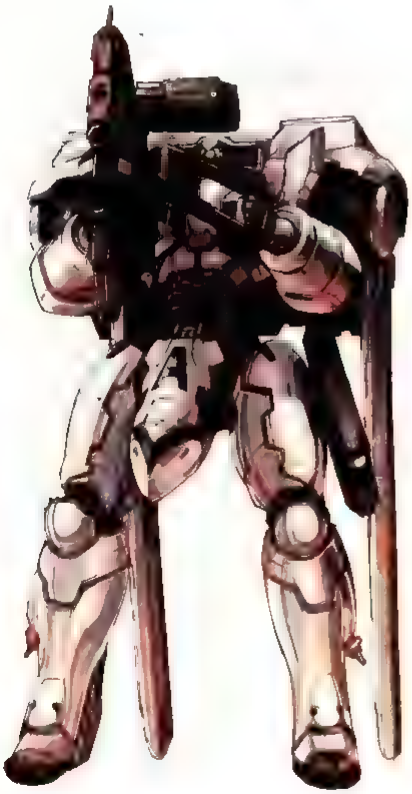
ソニック ジェネレ タ（上）／ケンのPDA（中左、中右）／くまちゃんPDA※本編未登場（下右）／ノウマンのハンドガン（下左）

FIX DESIGN Z O E

キャラクターイラスト　レオ・ステンバック(上右)／セルヴィス・クライン(上右)／ヴァイオラ　ギュネー（下左)／ロック・サンダーハート＆エレナ・ワインバーグ(下右)

FIX DESIGN Z.O.E

メカニックイラスト　アトランティス号(上)／ジェフティ（下左)／ネイト(下右)



FIX DESIGN Z.O.E

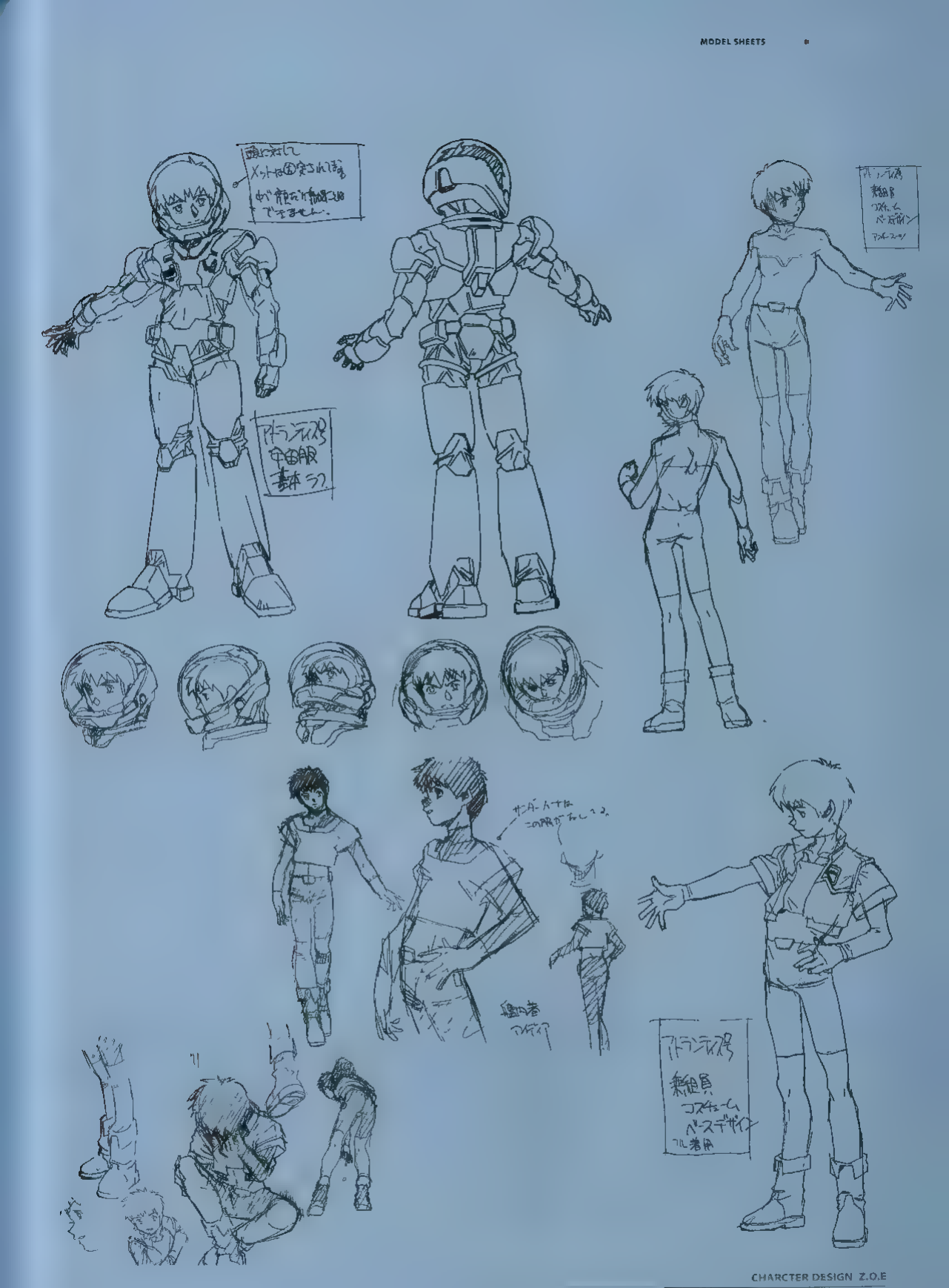
メカニックイラスト ラプタ (上左)／マミ ヘッド(上右)／サイクロプス(下左)／ファントマ 下右

FIX DESIGN Z.O.E

メカニックイラスト　ネビュラ(上)／タイラント(下左)／テンペスト(下右)

CHARCTER DESIGN Z O.E

キャラクタ　身長設定(上)／キャラクターデザイン　レオ・ステンバック(下)



CHARCTER DESIGN Z.O.E

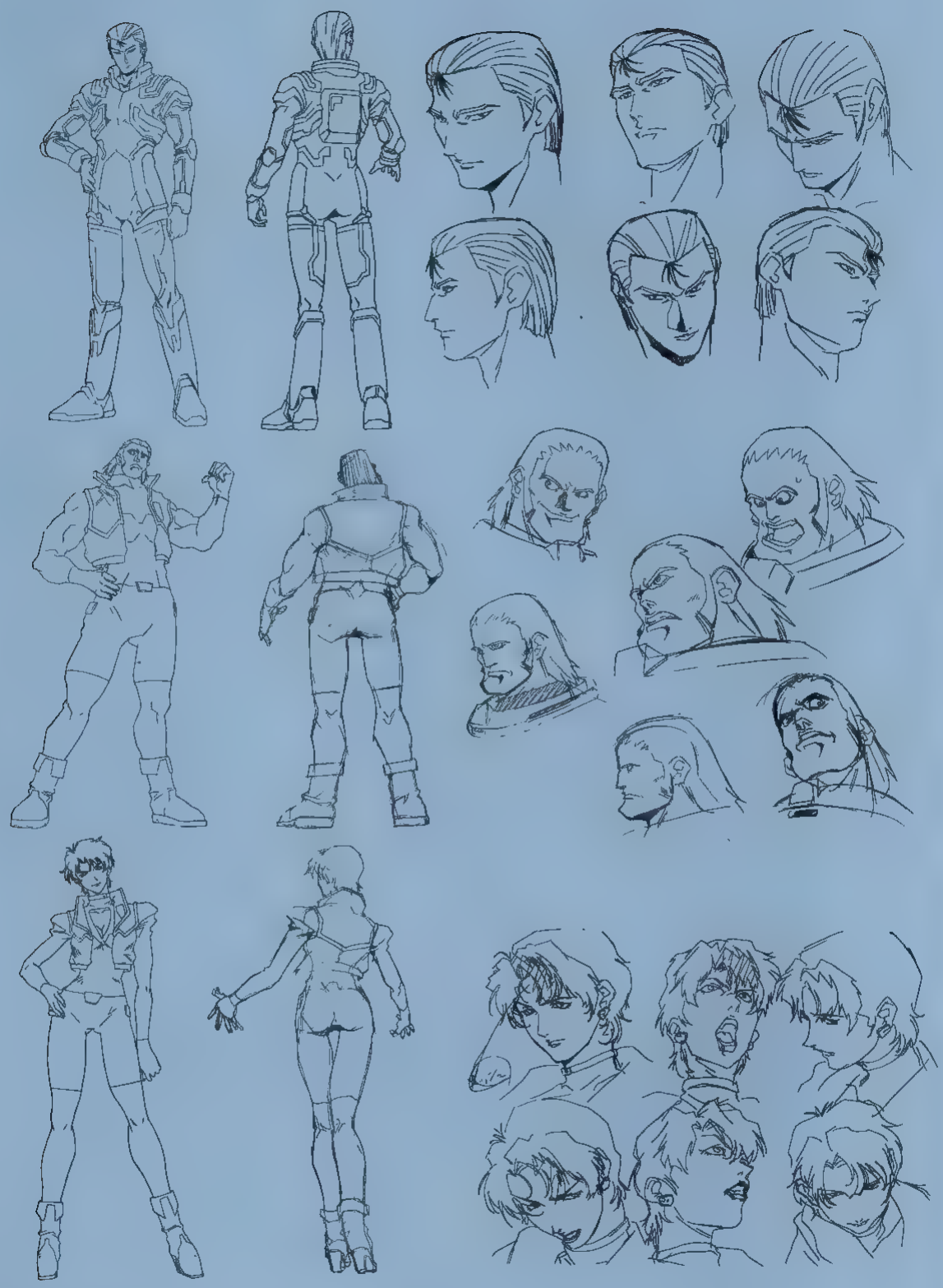
キャラクターデザイン　レオ・ステンバック

CHARCTER DESIGN ZOE

キャラクターデザイン セルヴィス クライン(上) ヴァイオ ォ ギュネ (下)

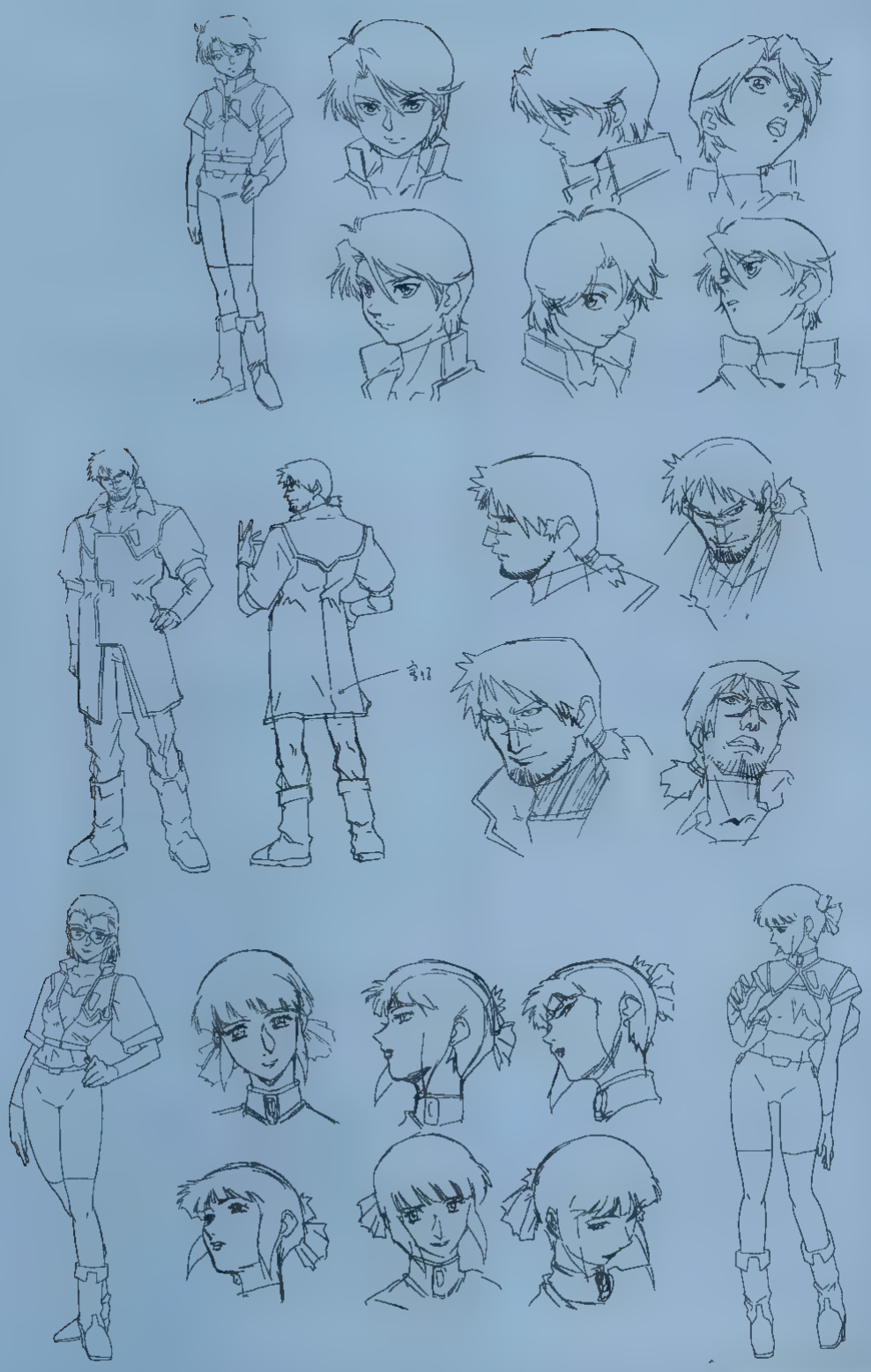
CHARACTER DESIGN 2 OF 2

表情設定 レオ・スプンバック(上) セルヴィス クライノ(中) ヴァイオラ ギュネ…(下



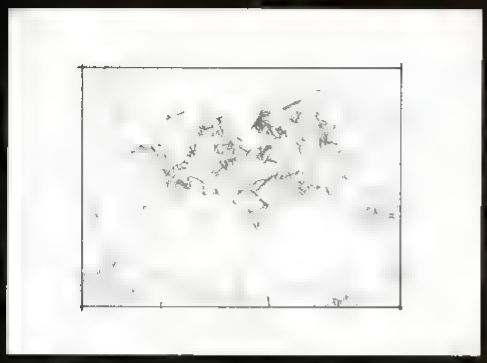
CHARCTER DESIGN ZOE

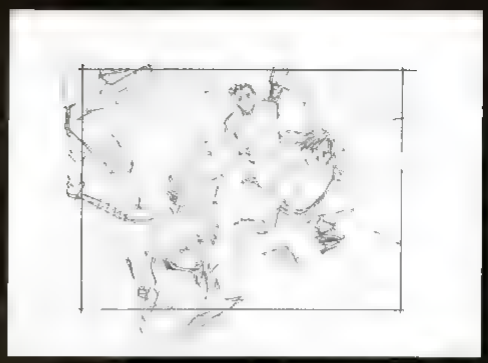
キャラクターデザイン ゾエ（上、ディマ（上 ロック サンダ ハート 中）エレナ ワインバ グ 下）

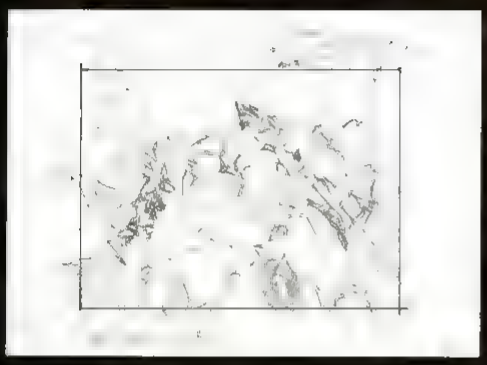


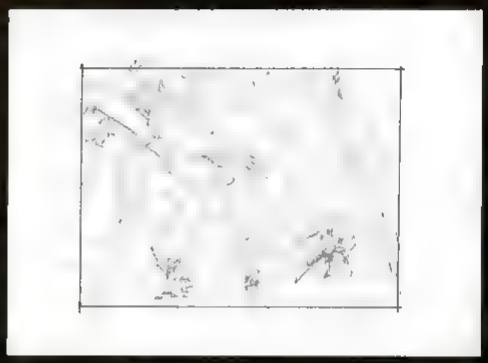
CHARCTER DESIGN ZOE

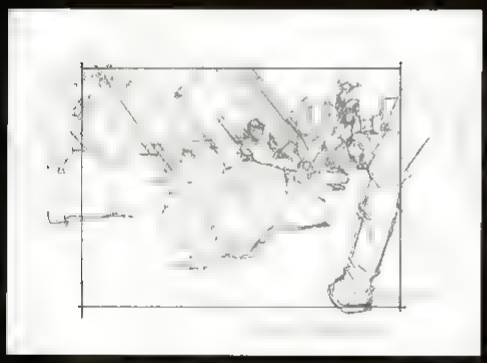
キャラクタ　デザイン　アトランティス号クル　（上 中）マリコ オーウェン（下左） ノルエッ（下右）

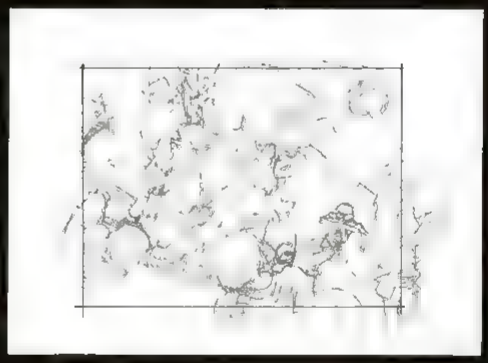


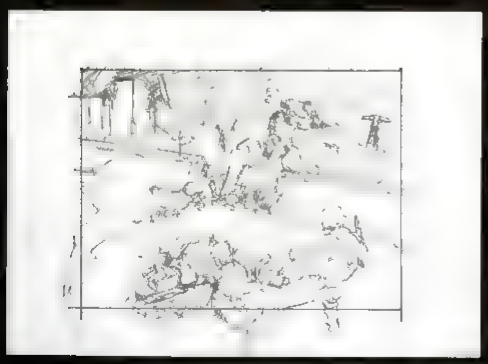












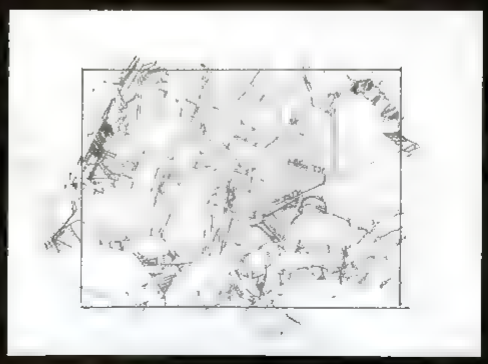
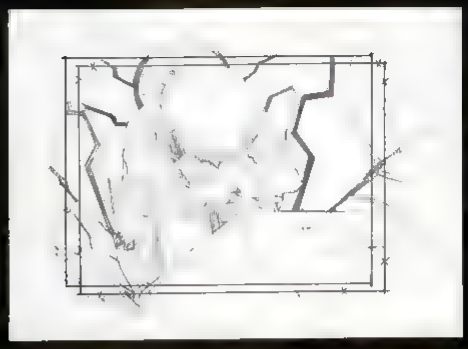
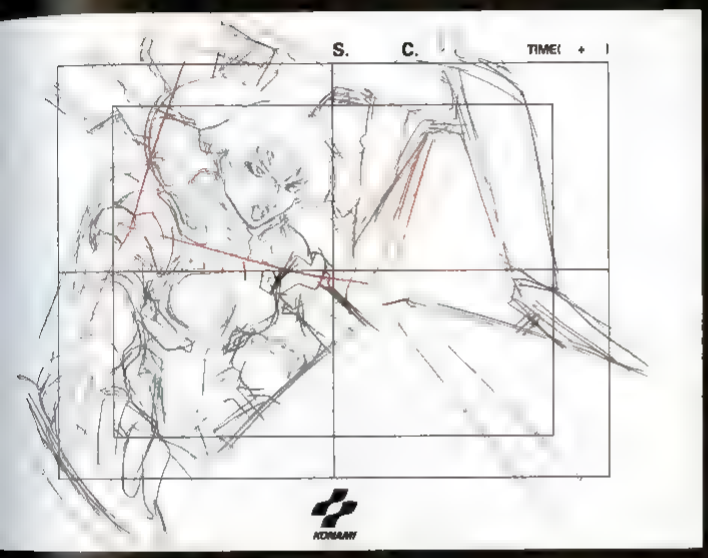
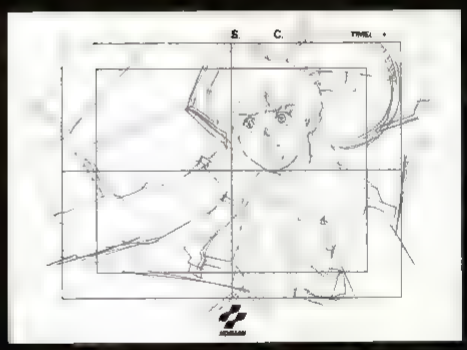
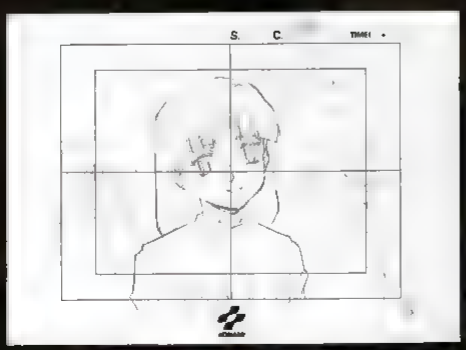


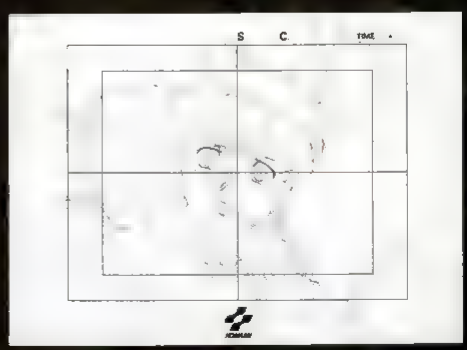
IMAGE BOARD_Z.O.E

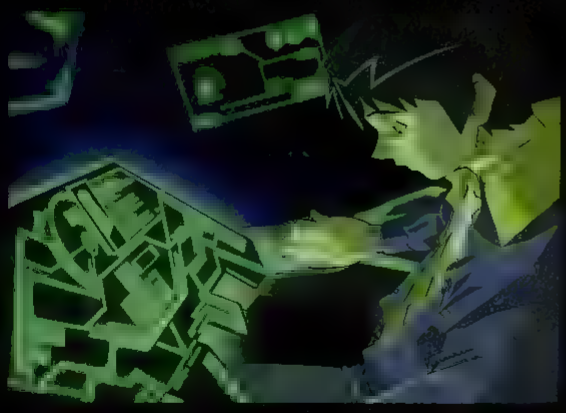


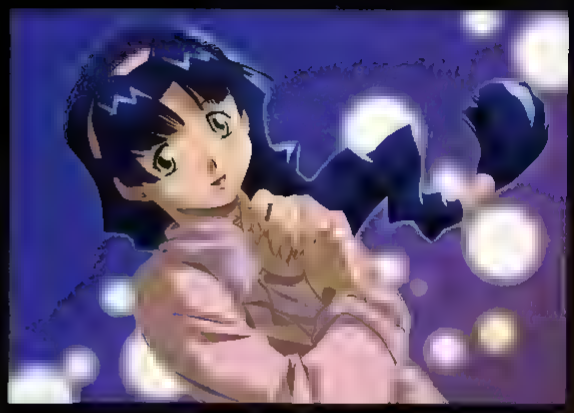

S.
C.
TIME
KONAMI


S.
C.
KONAMI


S.
C.
KONAMI

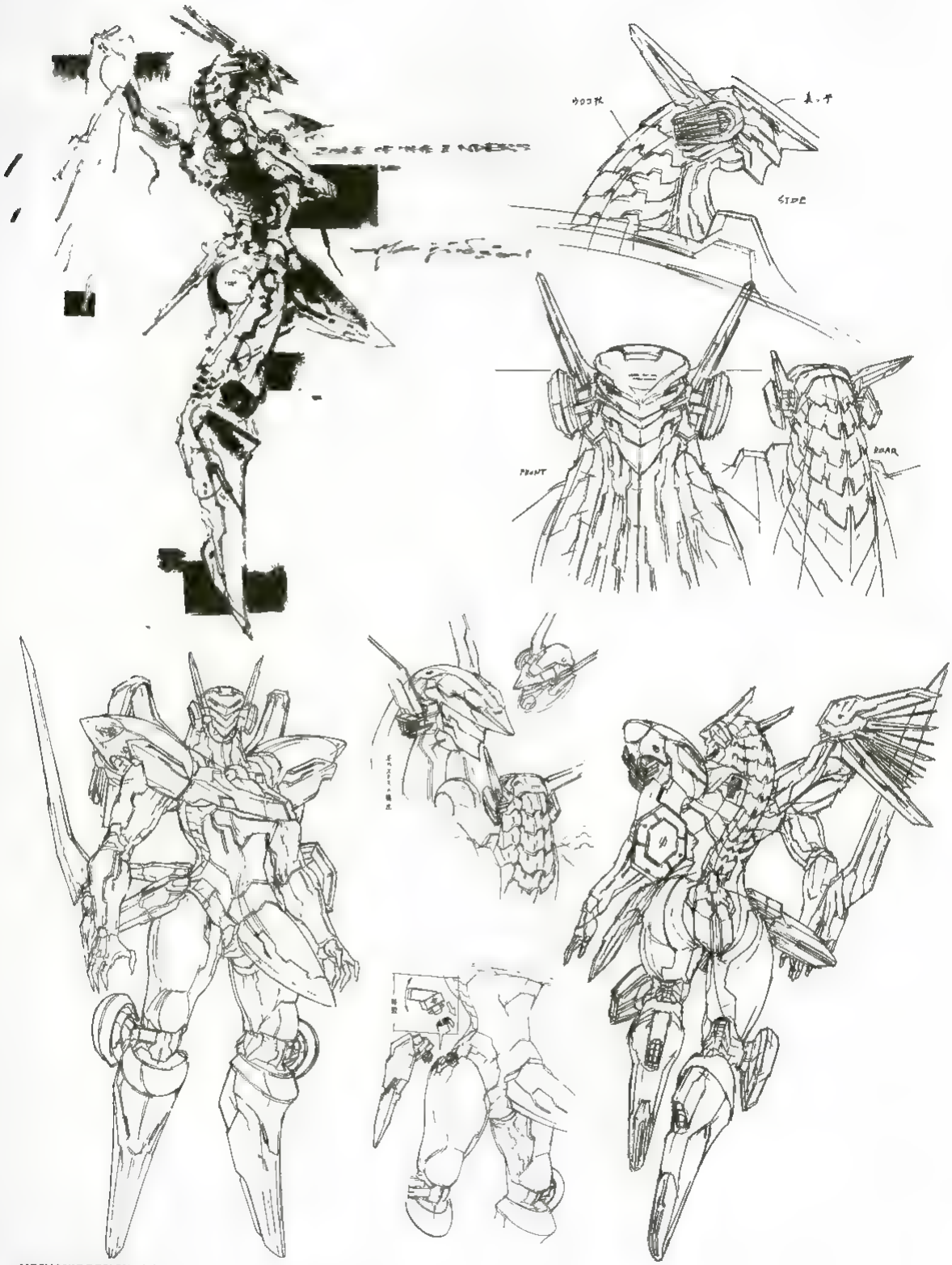

S
C
KONAMI





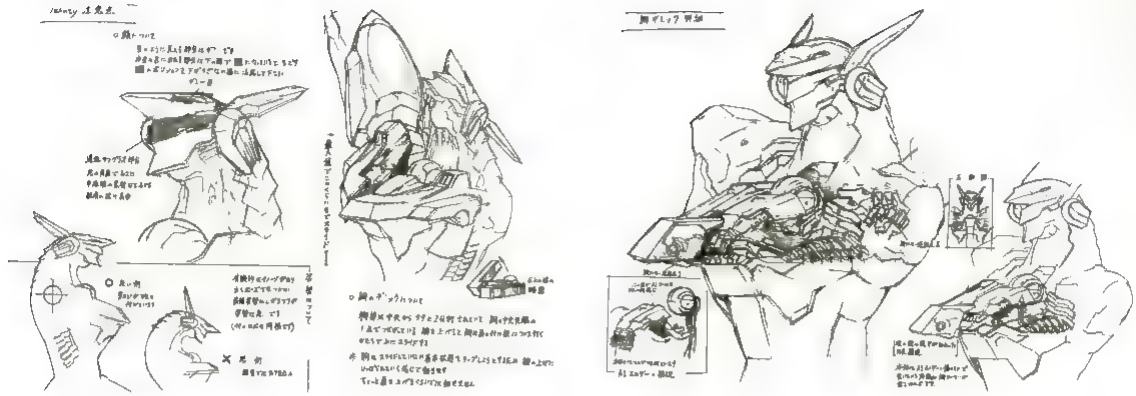
MECHANIC DESIGN Jehuty

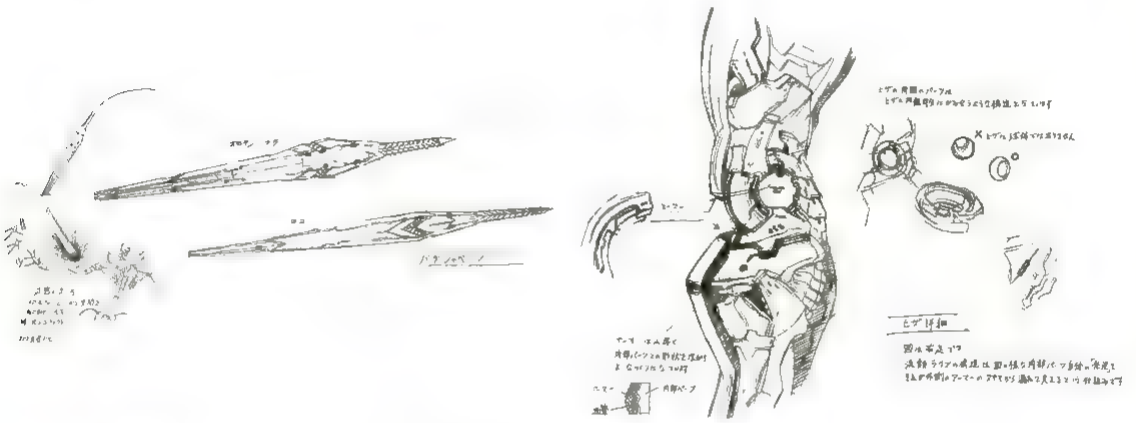
メカニックデザイン シェフティ

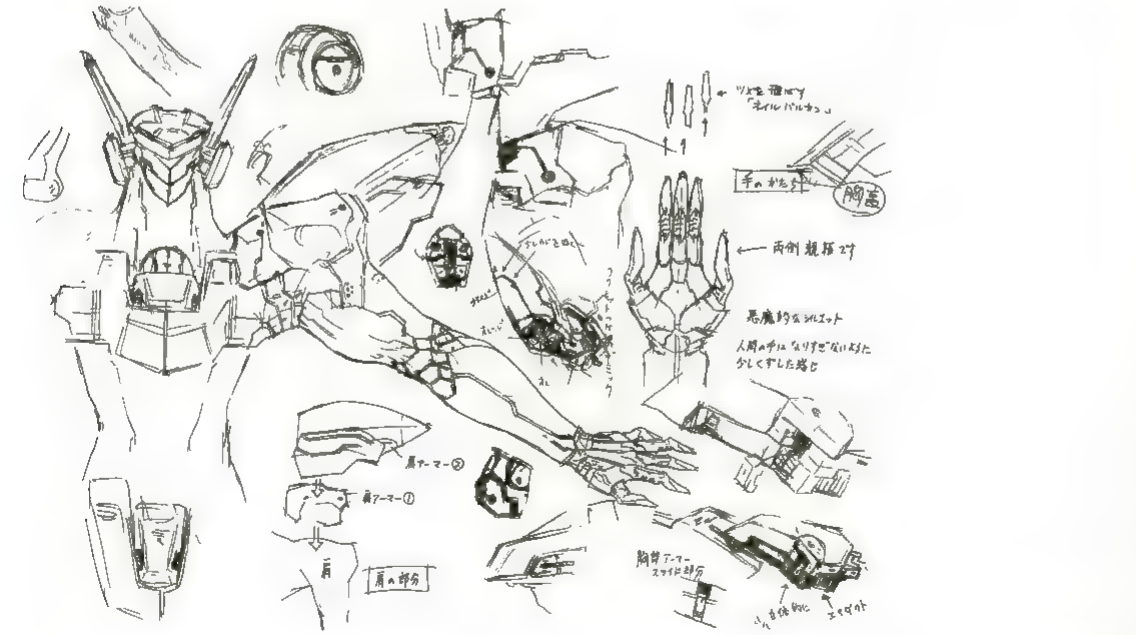


MECHANIC DESIGN Jehuty

メカニックデザイン ジェフティ

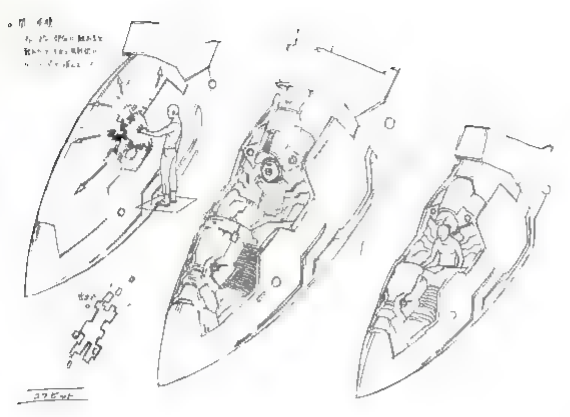


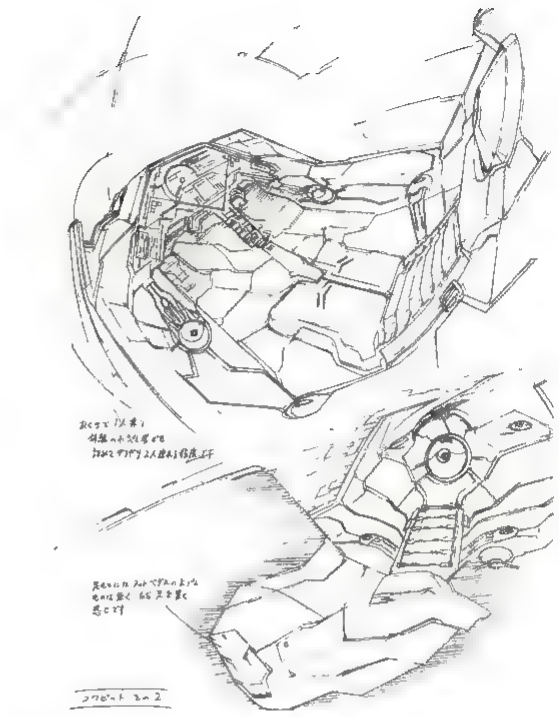


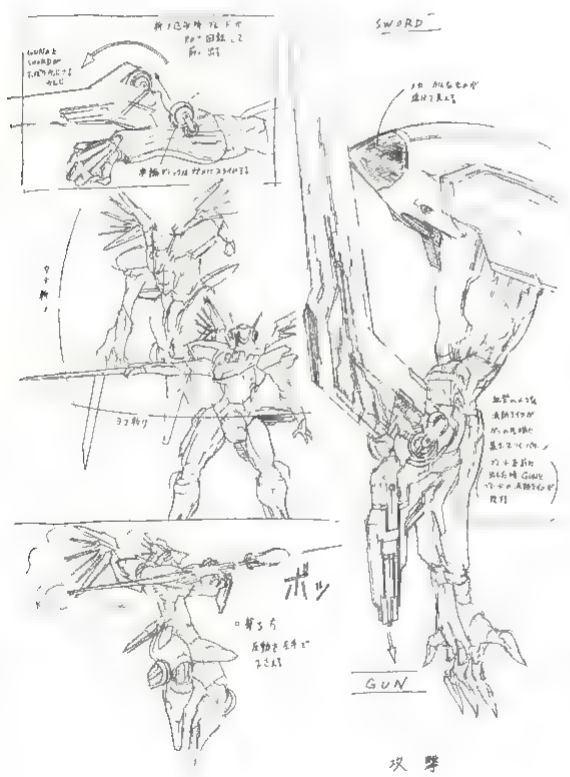


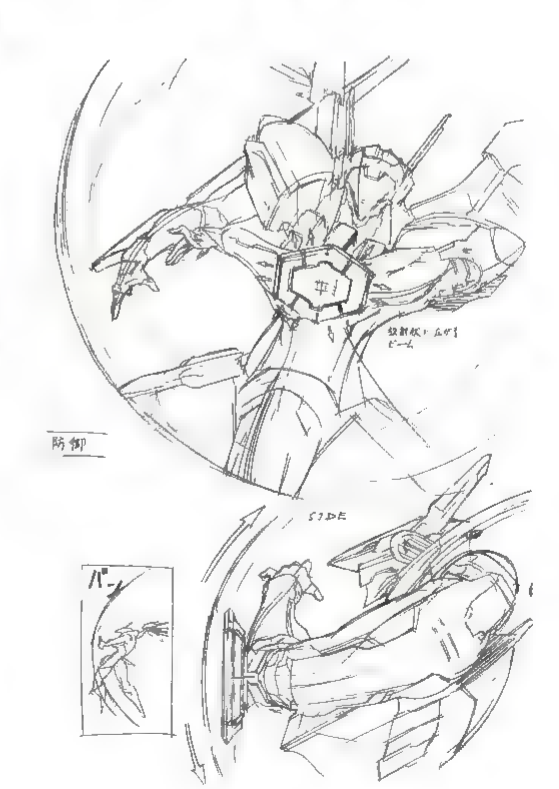
MECHANIC DESIGN Jehuty

メカニックデザイン シェフティ



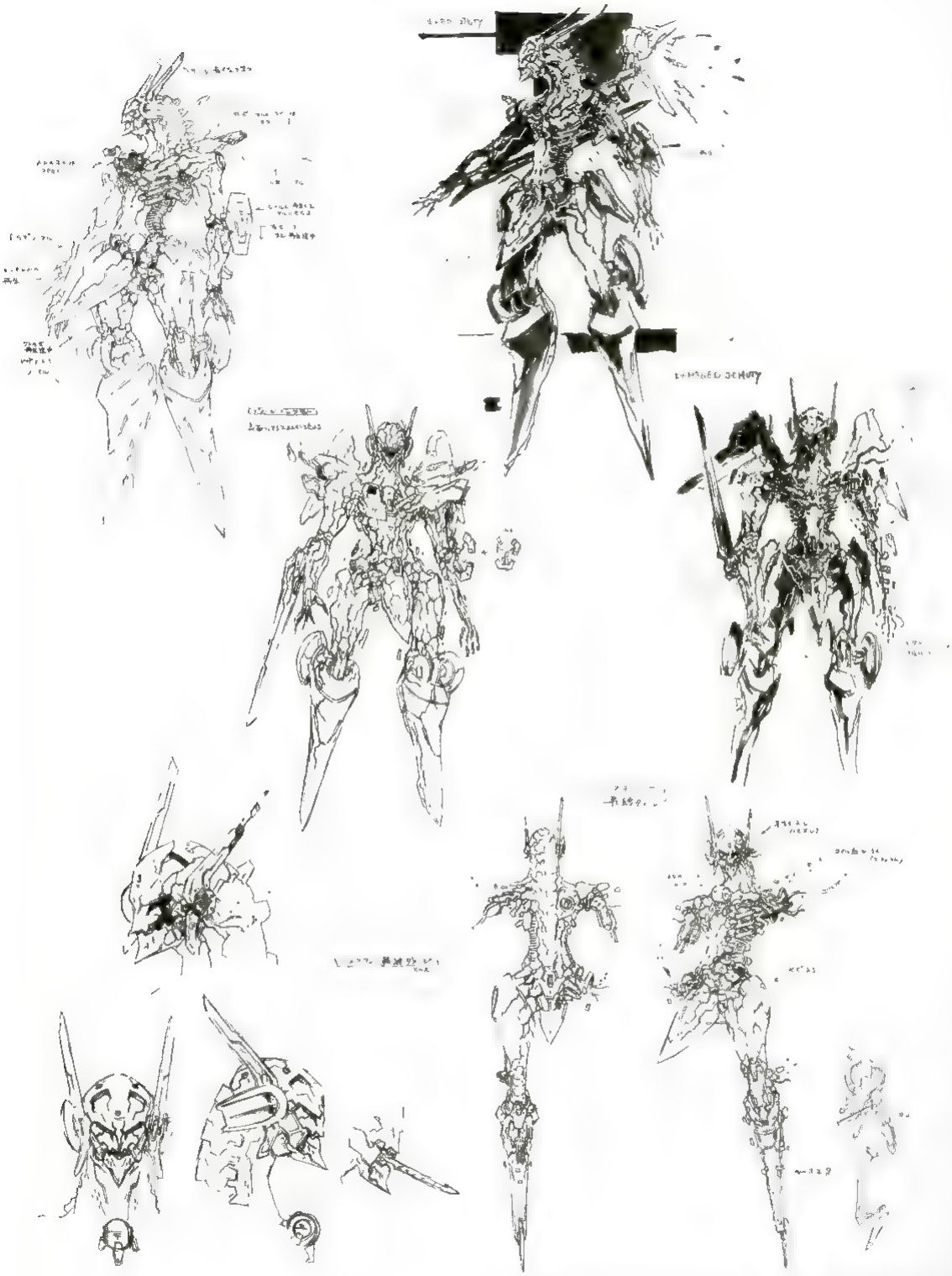






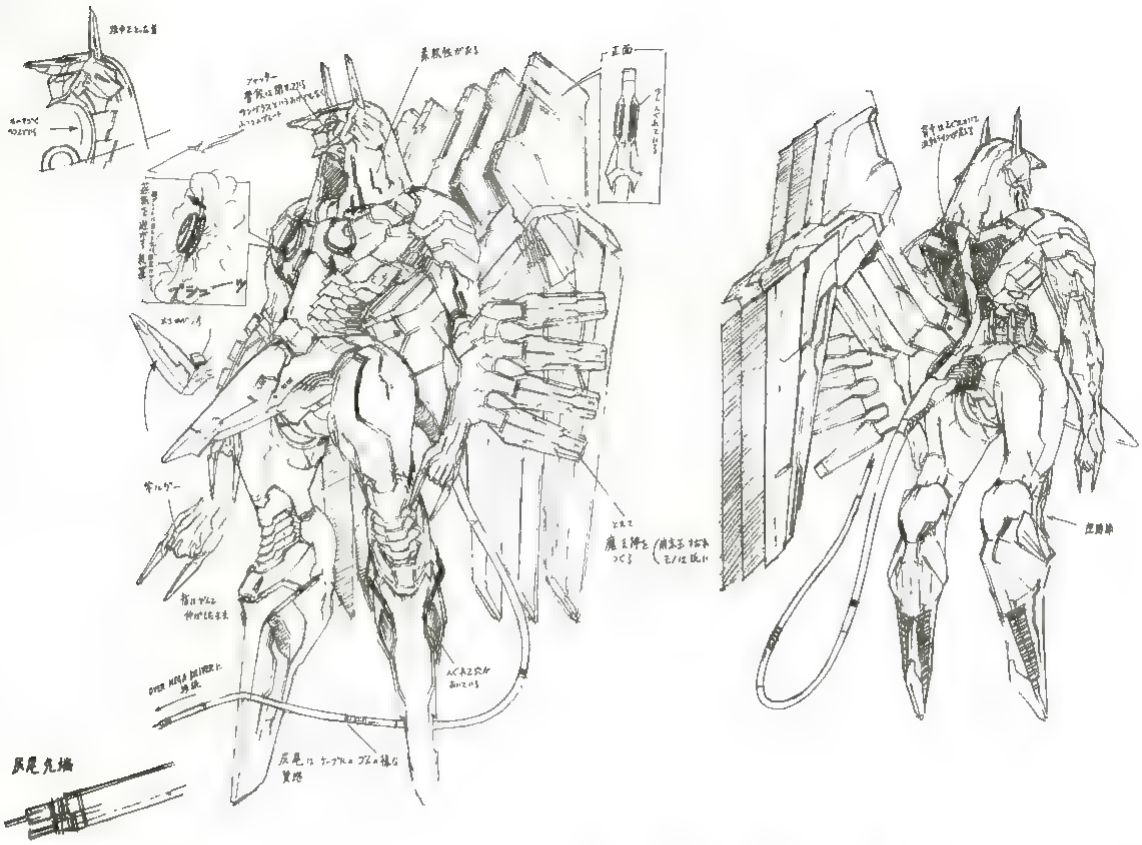
MECHANIC DESIGN Jehuty

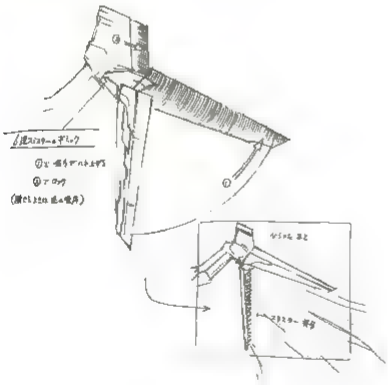
メカニックデザイン　シェフティ

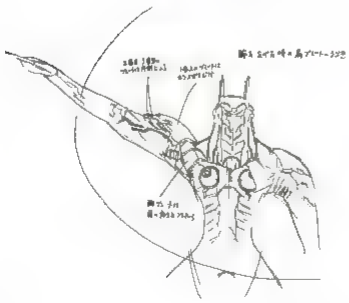


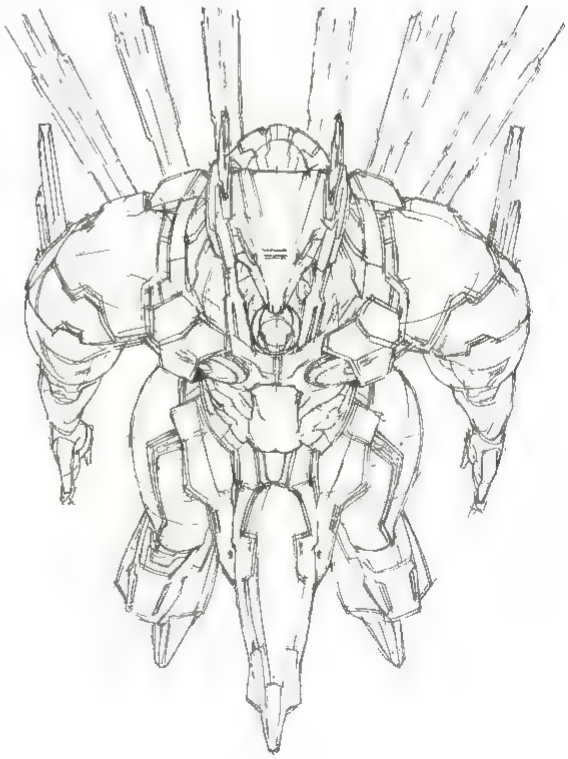
MECHANIC DESIGN Damaged Jehuty / Naked Jehuty

メカニックデザイン ダメージドジェフティ／ネイキッドジェフティ



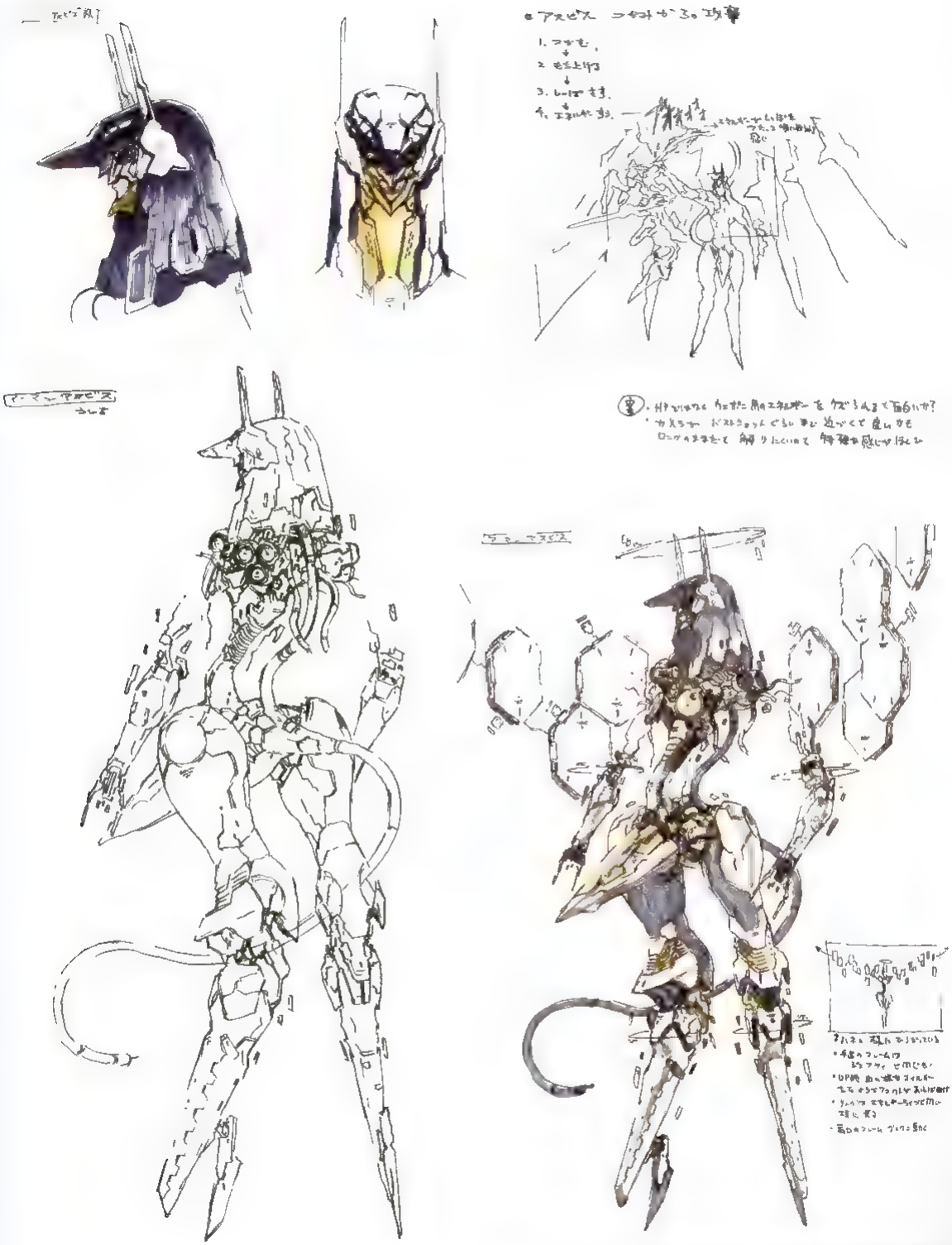






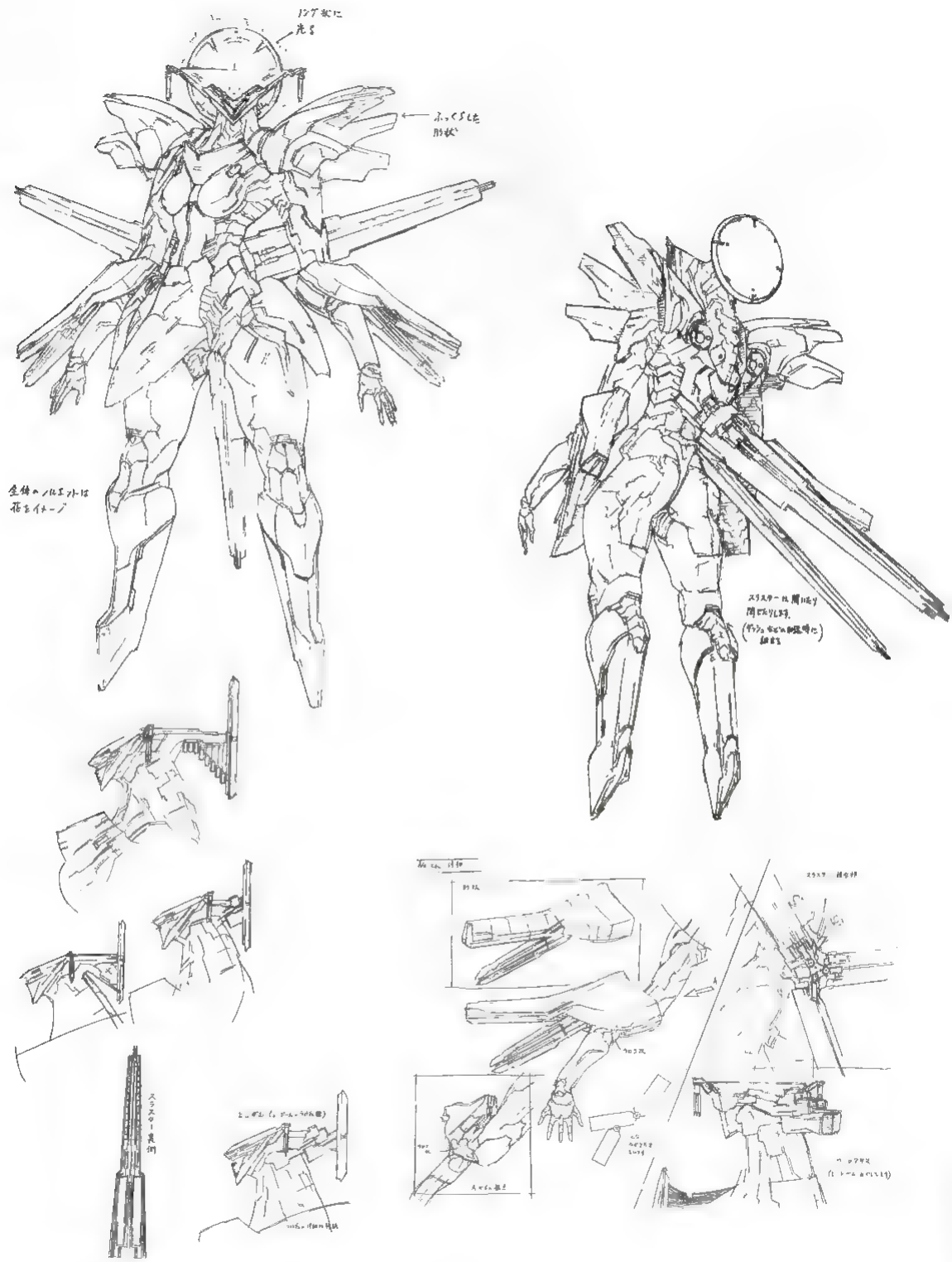
MECHANIC DESIGN _Anubis

メカニックデザイン　アヌビス



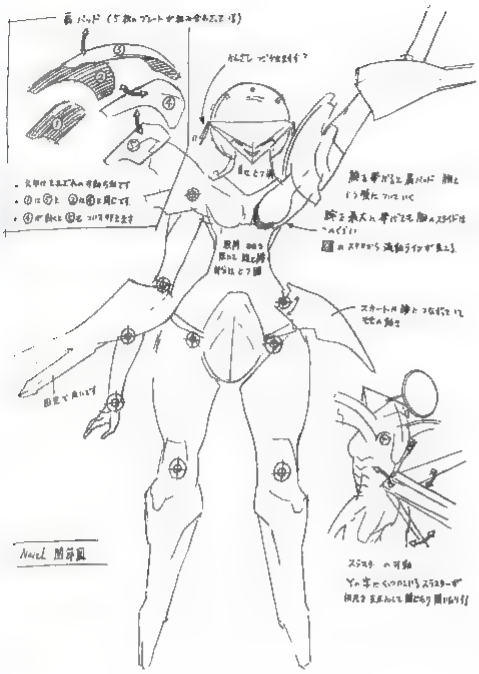
MECHANIC DESIGN Anubis/Aumaan Anubis

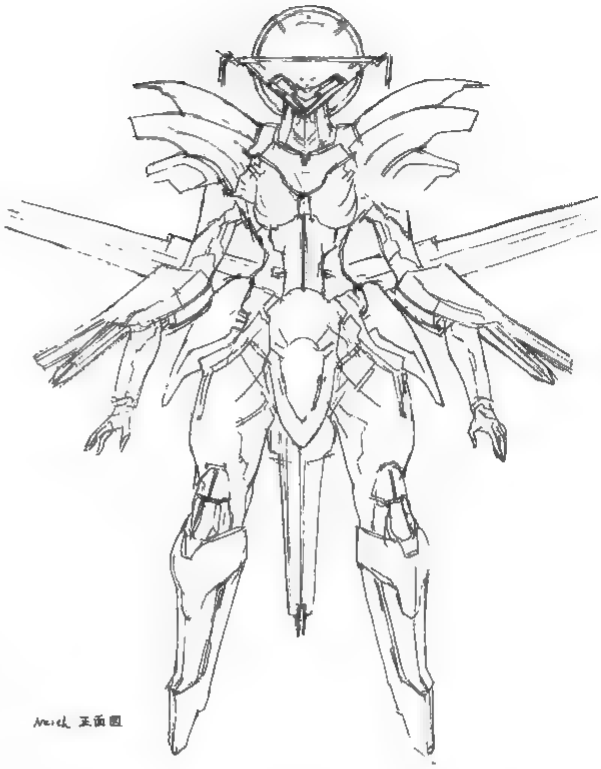
メカニックデザイン：アーマーンアヌビス

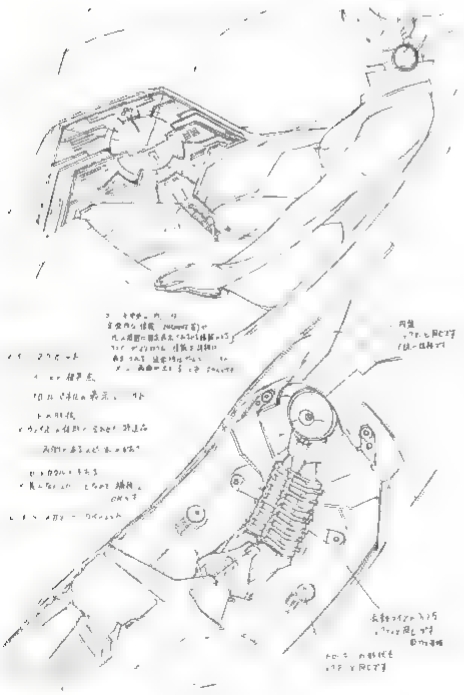


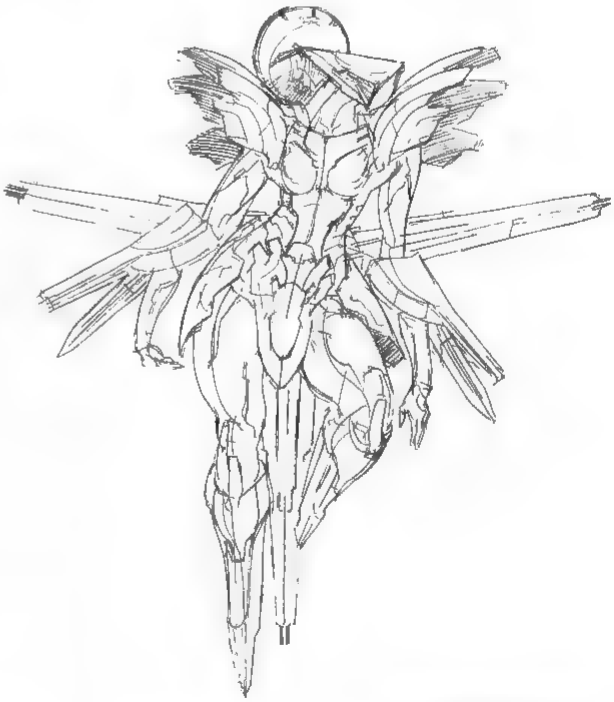
MECHANIC DESIGN Neith

メカニックデザイン ネイト



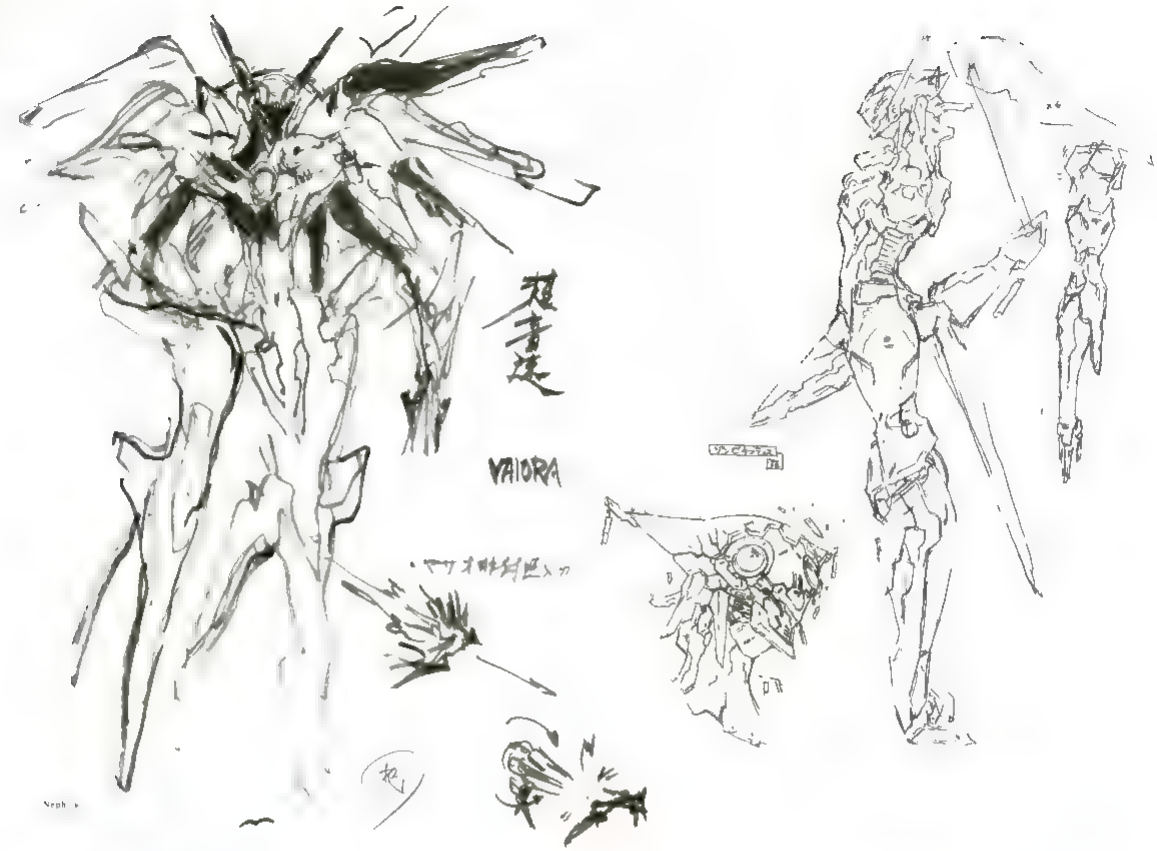


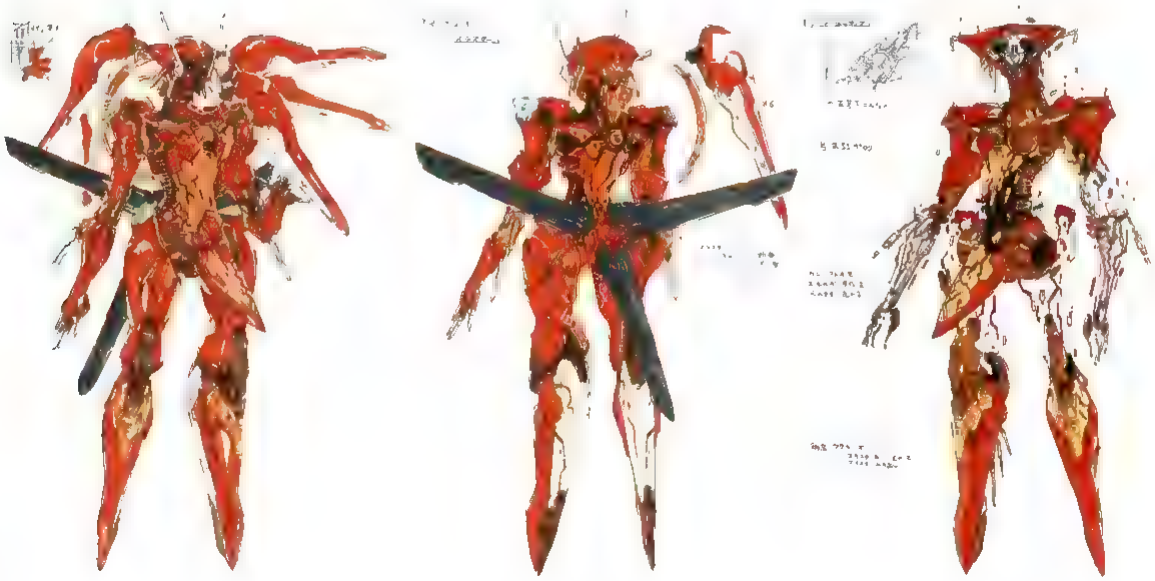




MECHANIC DESIGN Neith

メカニックデザイン ネイト



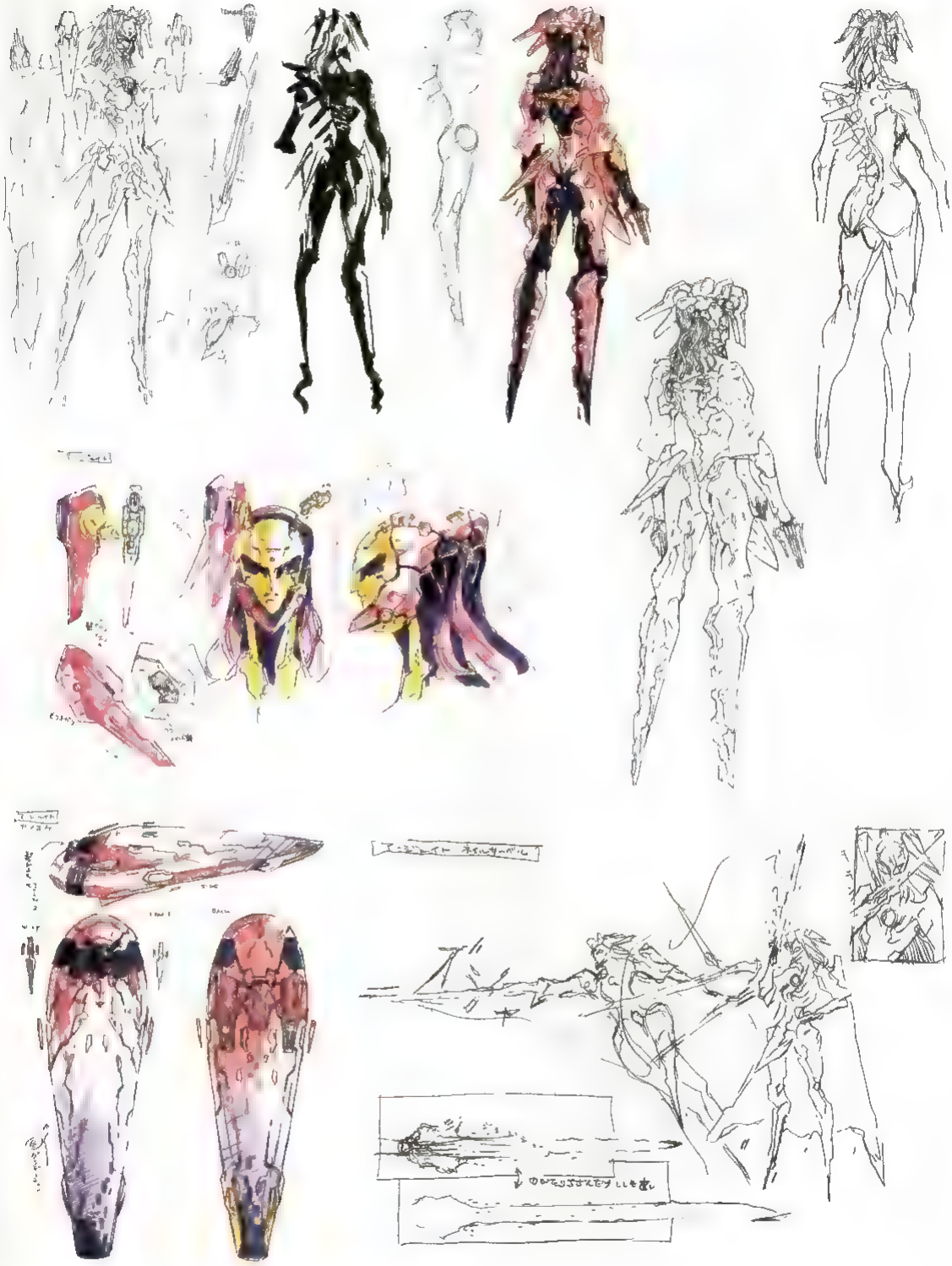


MECHANIC DESIGN Nephtis

メカニックデザイン　ネフティス

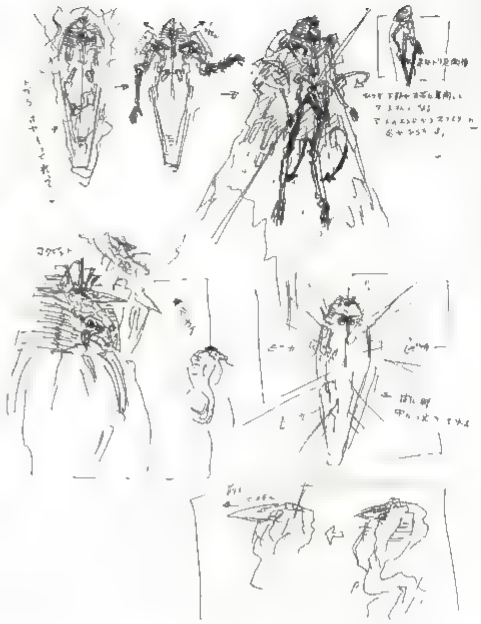
MECHANIC DESIGN _Arjedt

メカニックデザイン　アージェイト



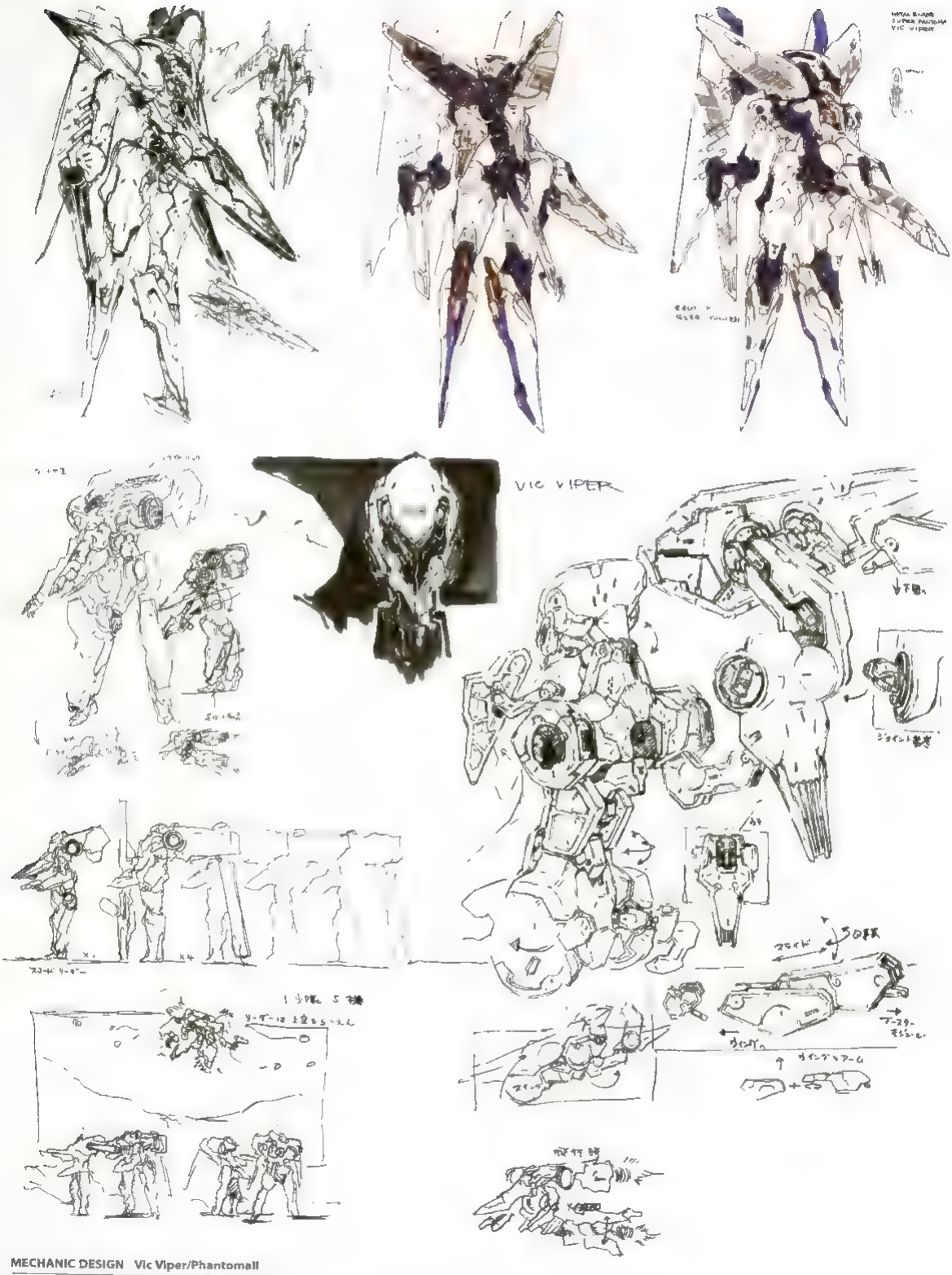
MECHANIC DESIGN Arjedt

メカニックデザイン アージェイト



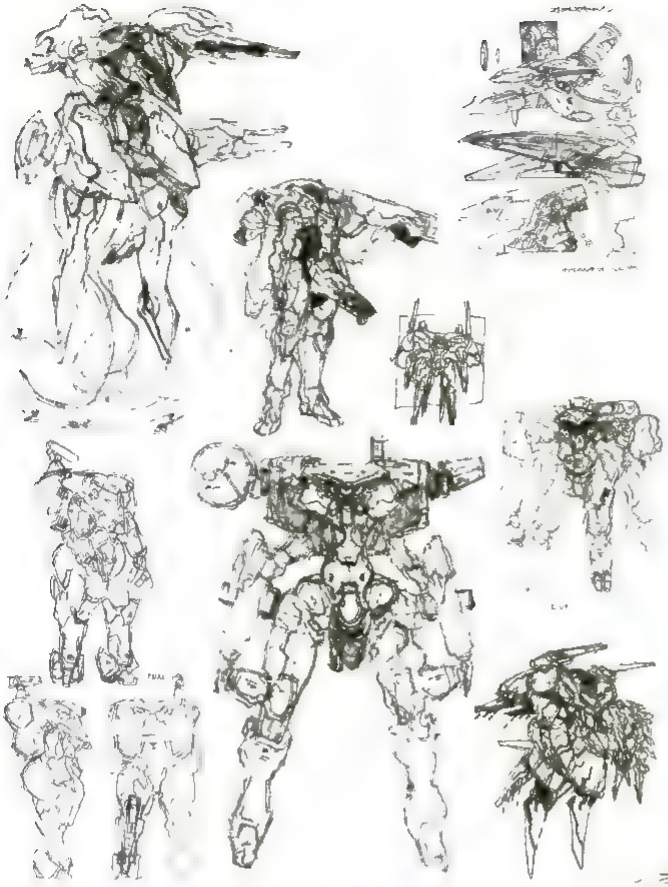
MECHANIC DESIGN Arjedt

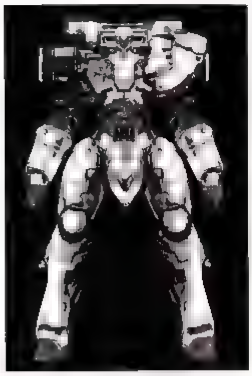
メカニックデザイン アジェット

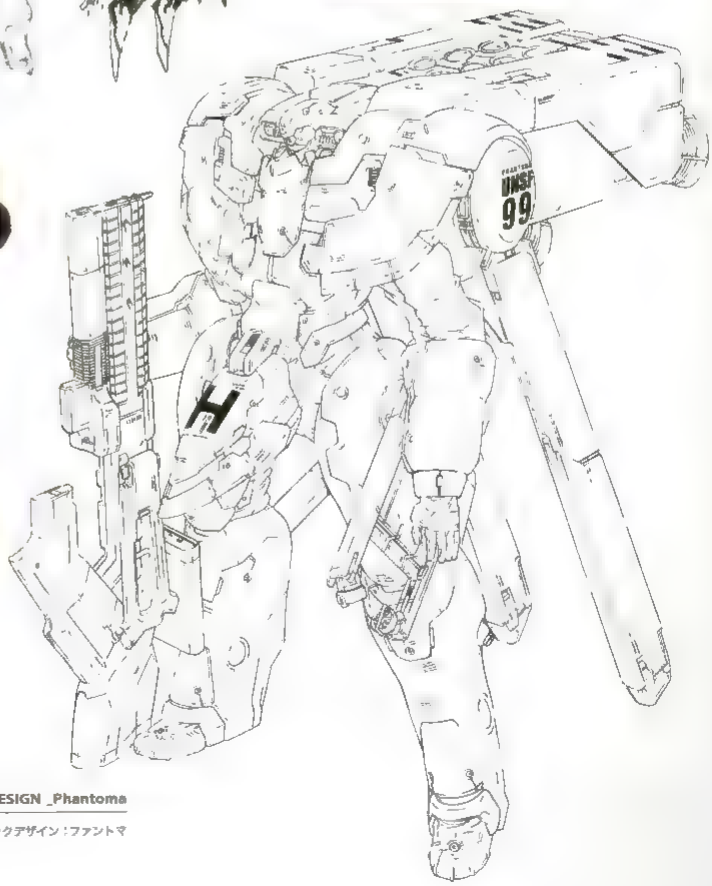


MECHANIC DESIGN Vic Viper/Phantomall

メカニックデザイン：ビックバイパー／ファントマII

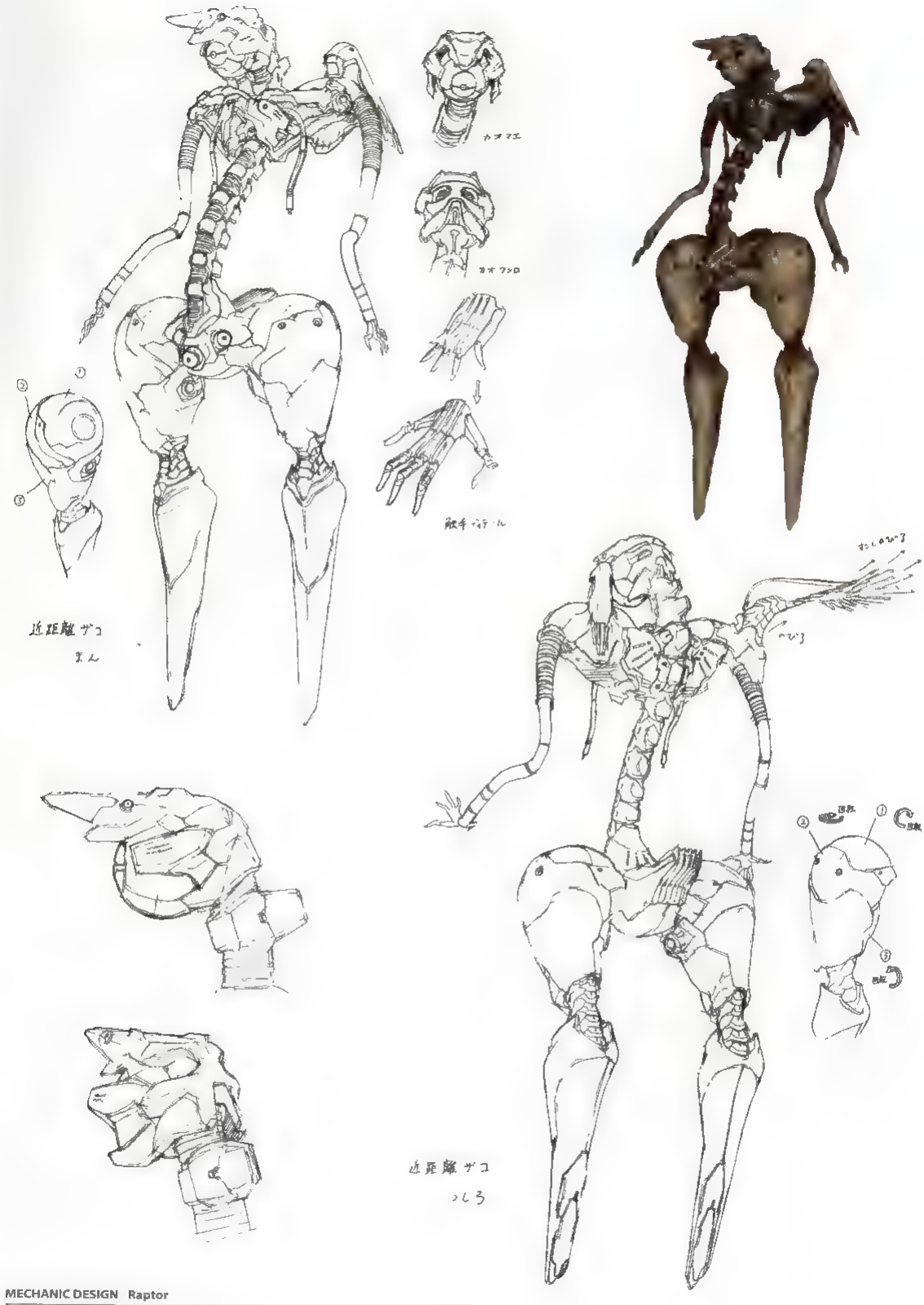






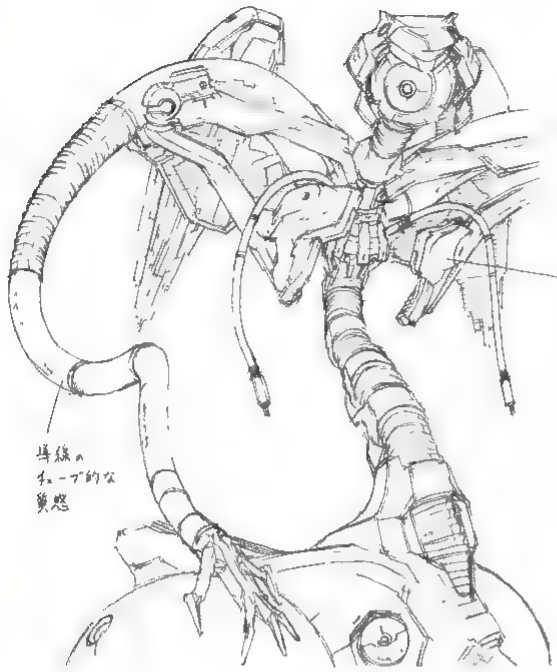
MECHANIC DESIGN _Phantoma

メカニックデザイン：ファントマ

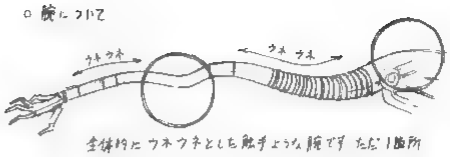


MECHANIC DESIGN Raptor

メカニックデザイン ラプター



○ 腕について



全体的にウネウネとした触手ような腕です ただ1箇所
人間でいう ひじ の下あたりにクセがついていて堅くなっています
また、肩（鎖骨に乗っているあたり）から胴体にかけても同様に
堅くなっています

○ 胴部について

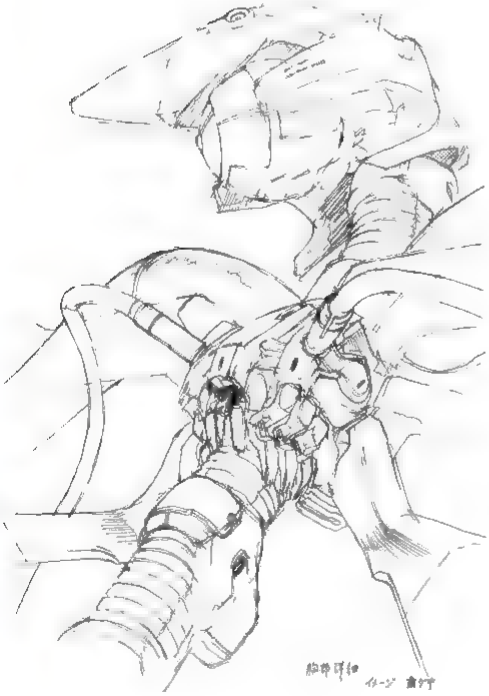
アバラ骨風 胸部プレートは 鎖骨に固定されています
ジェフティの胸部ギミックとは違い、100% 鎖骨の動きに追従
します。

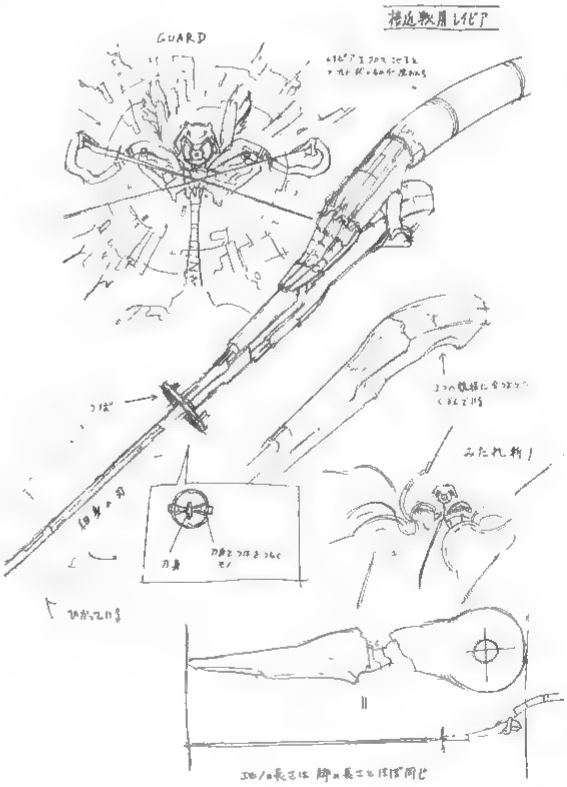
○ 手のつくりについて

火星型ロボ（ラプター・ジェフティ・ネイト・アスピス等）全般に
共通して言える事ですが、「手にある5本の指の両端が親指」と
いう特徴があります

※メカフィードは地球型GMで
普通の手としています

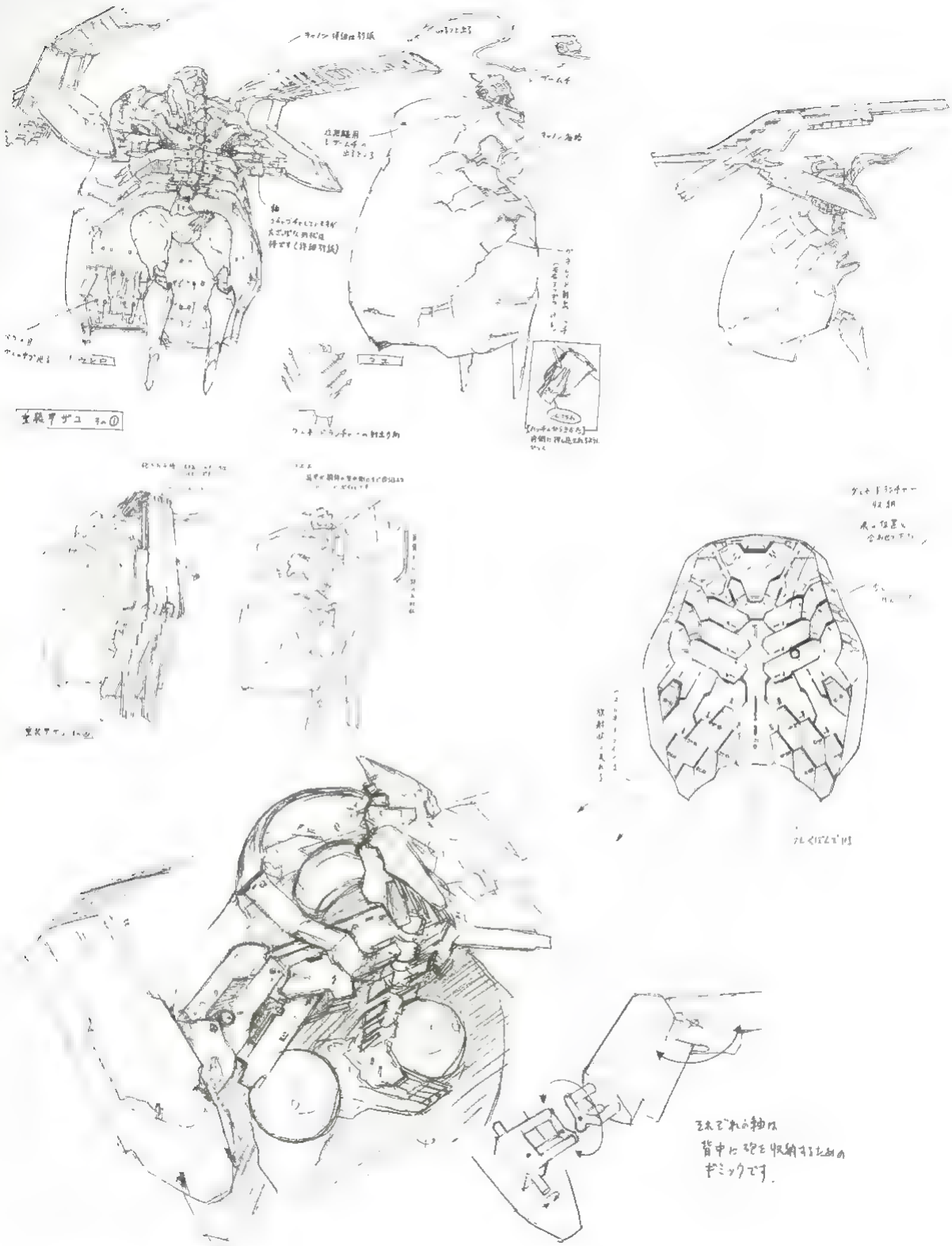
こんな感じです





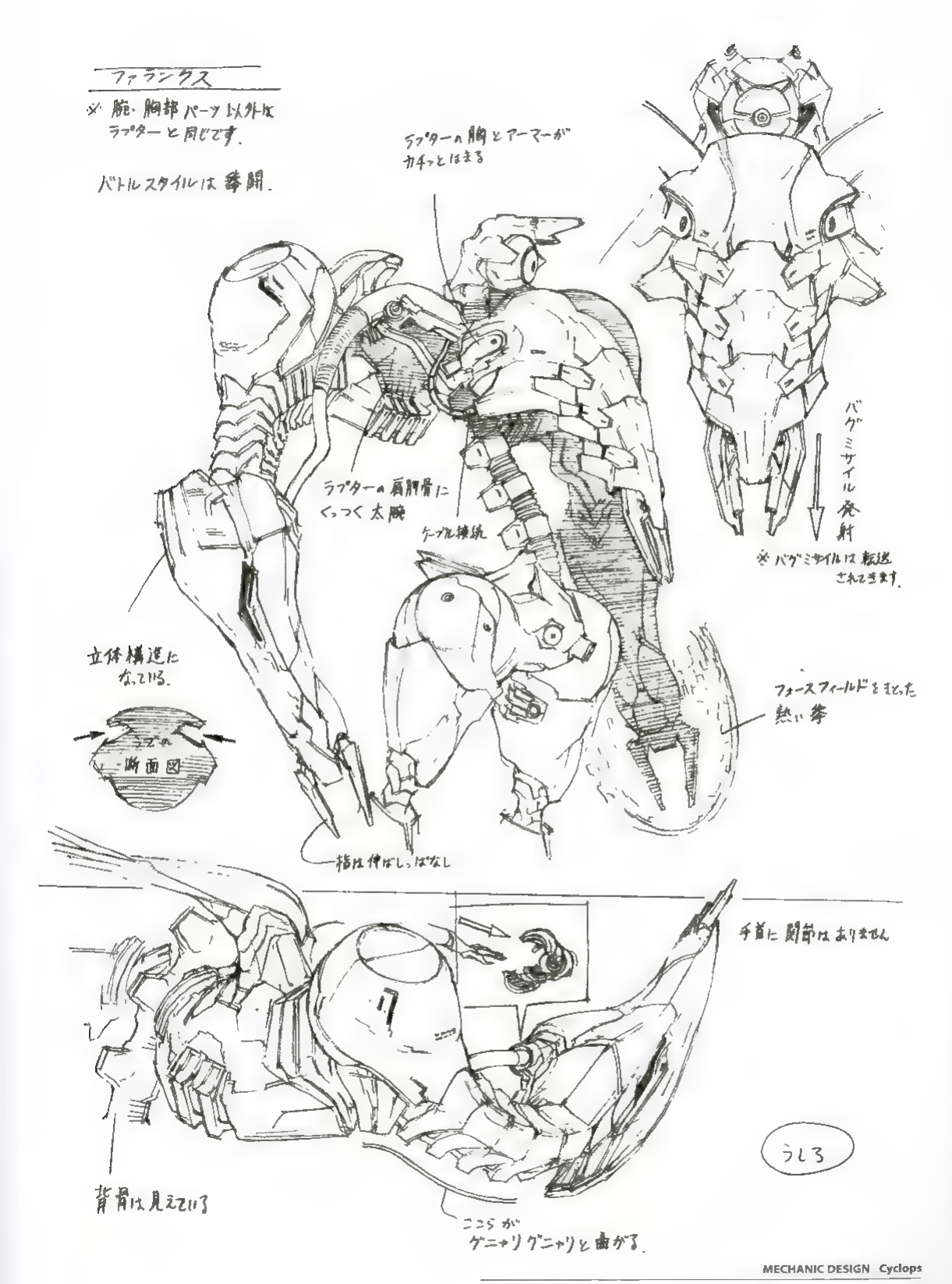
MECHANIC DESIGN _ Raptor

メカニックデザイン・ラプター



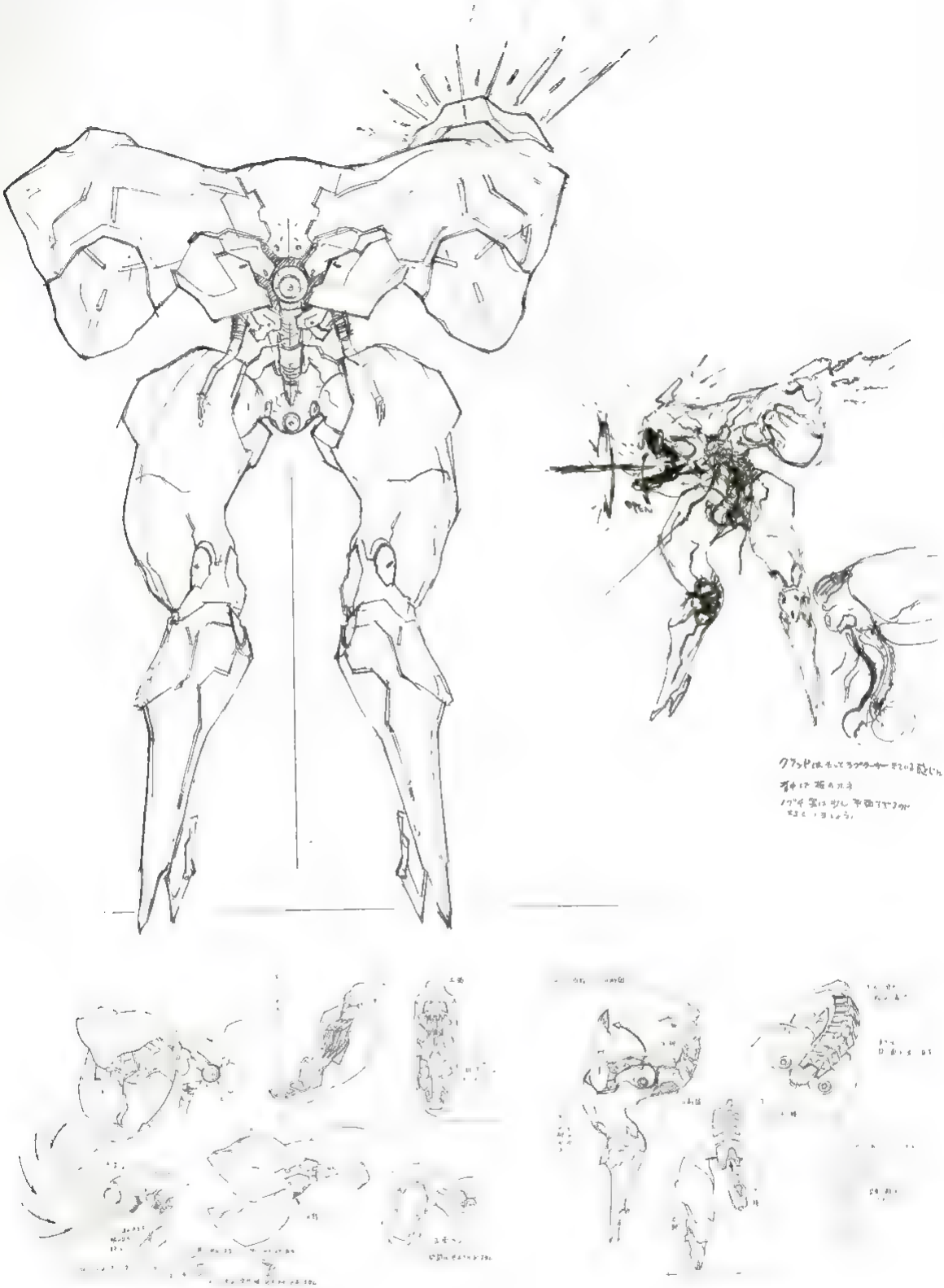
MECHANIC DESIGN Mummy Head

メカニックデザイン マミーヘッド



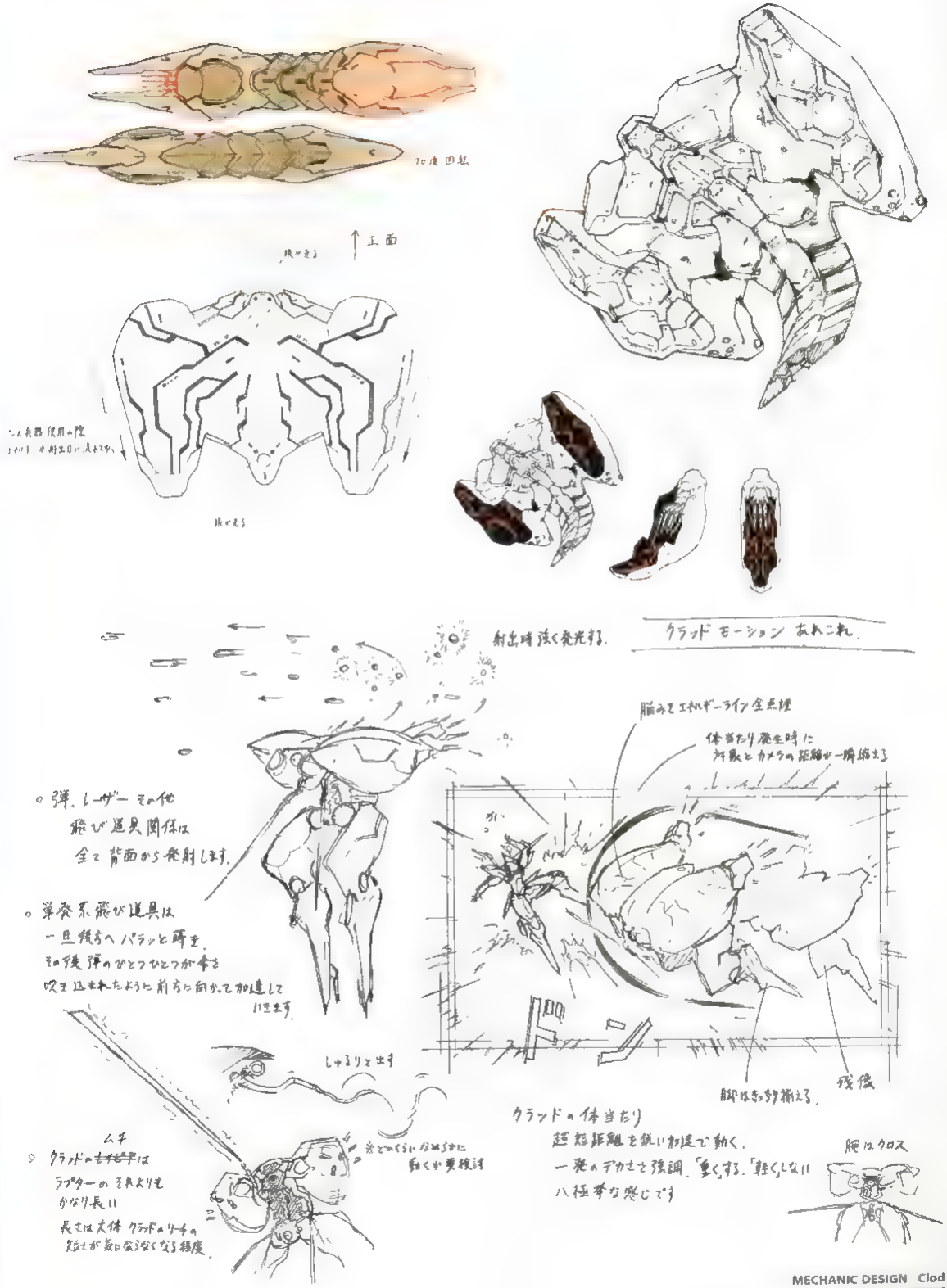
MECHANIC DESIGN Cyclops

メカニックデザイン サイクロプス



MECHANIC DESIGN Clad

メカニックデザイン クラット

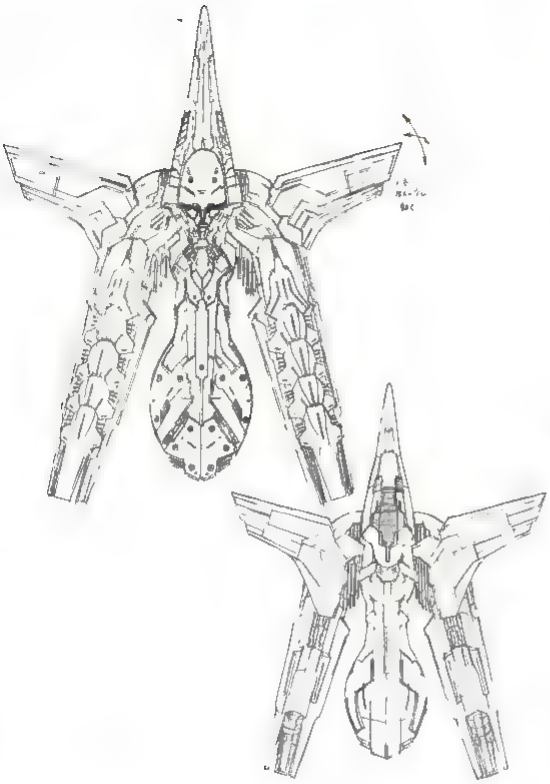


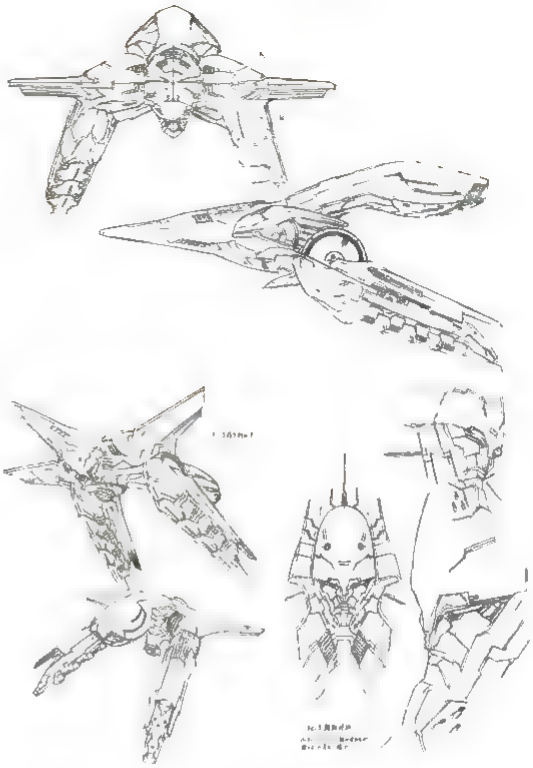
MECHANIC DESIGN Clod

メカニックデザイン クラット

ネビュラ 下面

ネビュラ 上面



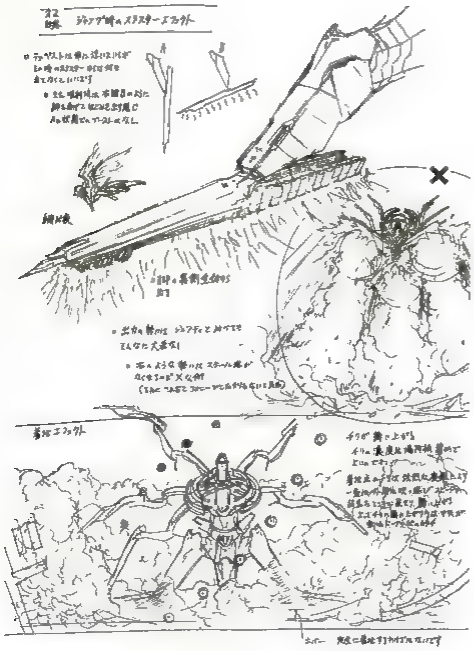


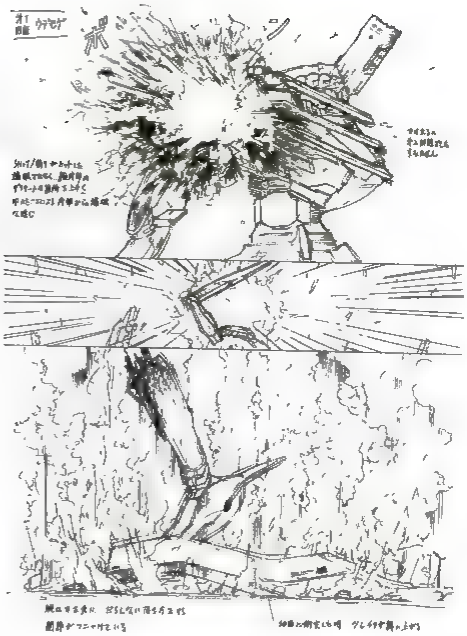
MECHANIC DESIGN Nebura

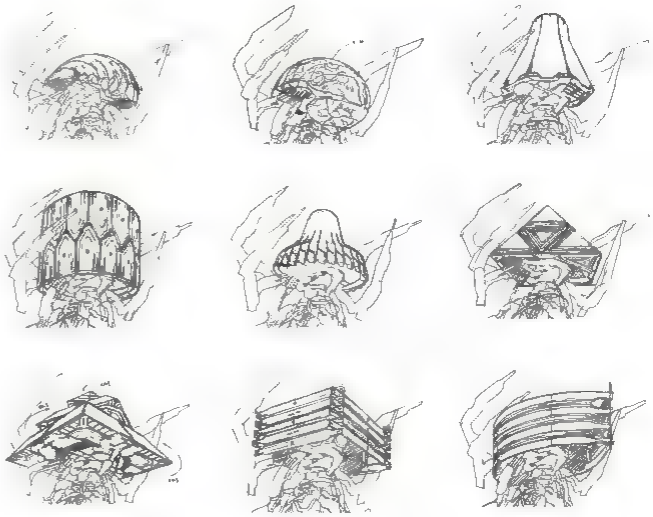
メカニックデザイン ネビュラ

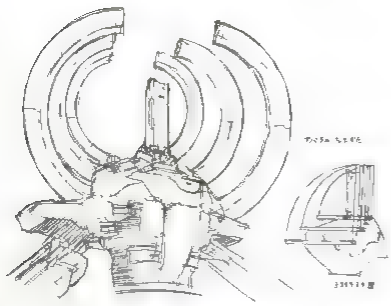
MECHANIC DESIGN Tempest

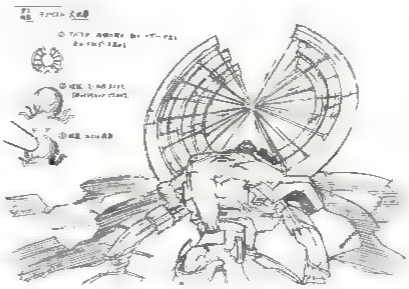
メカニックデザイン テンペスト





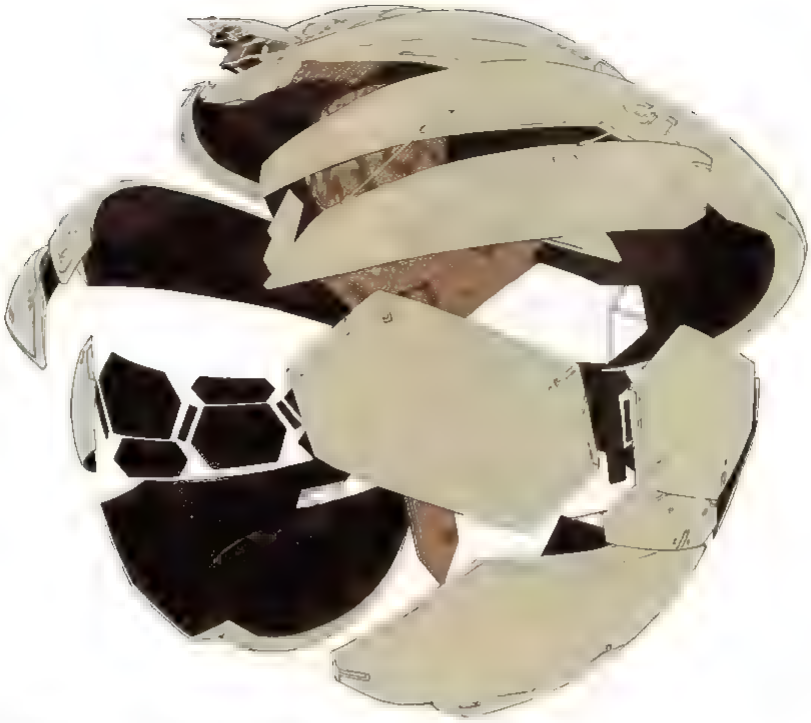


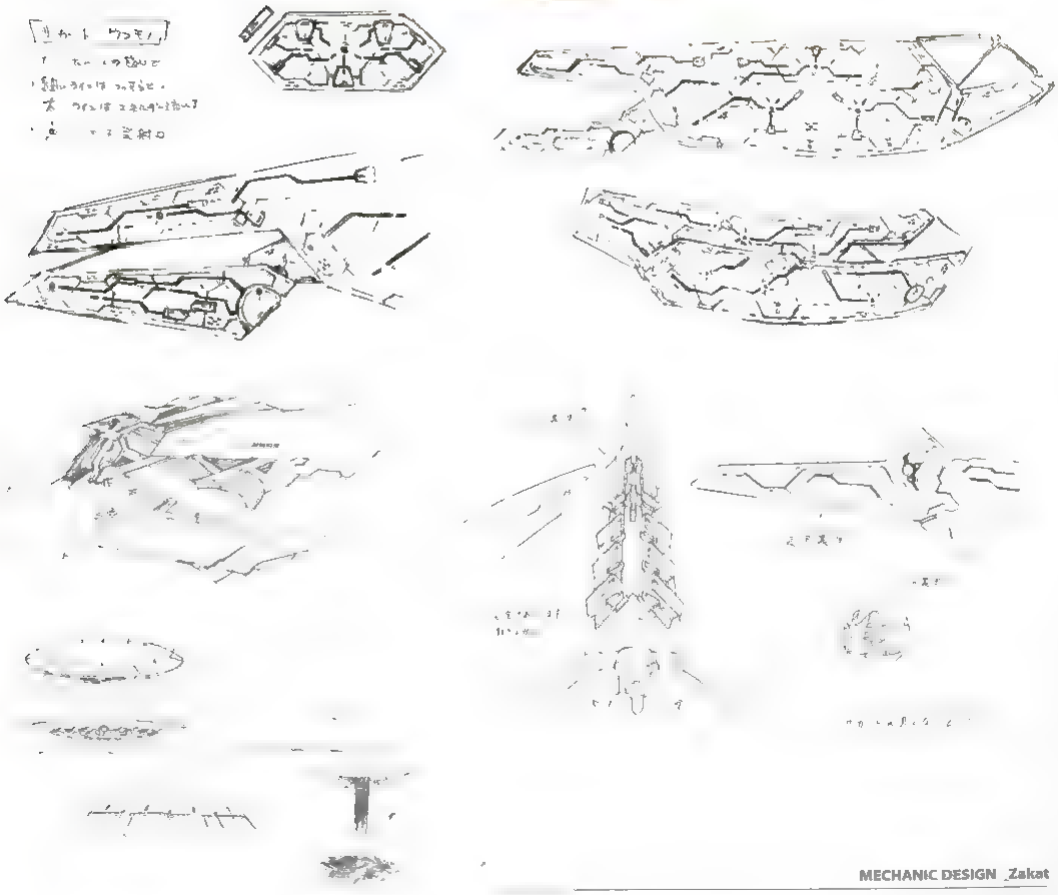




MECHANIC DESIGN _Tempest

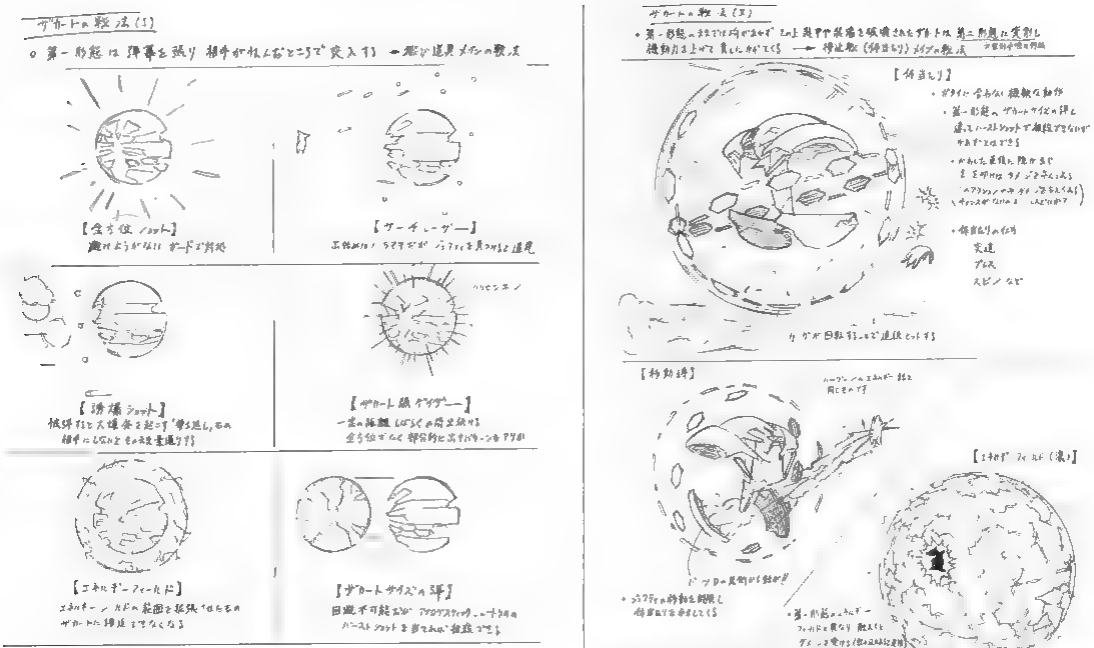
メカニックデザイン　テンペスト

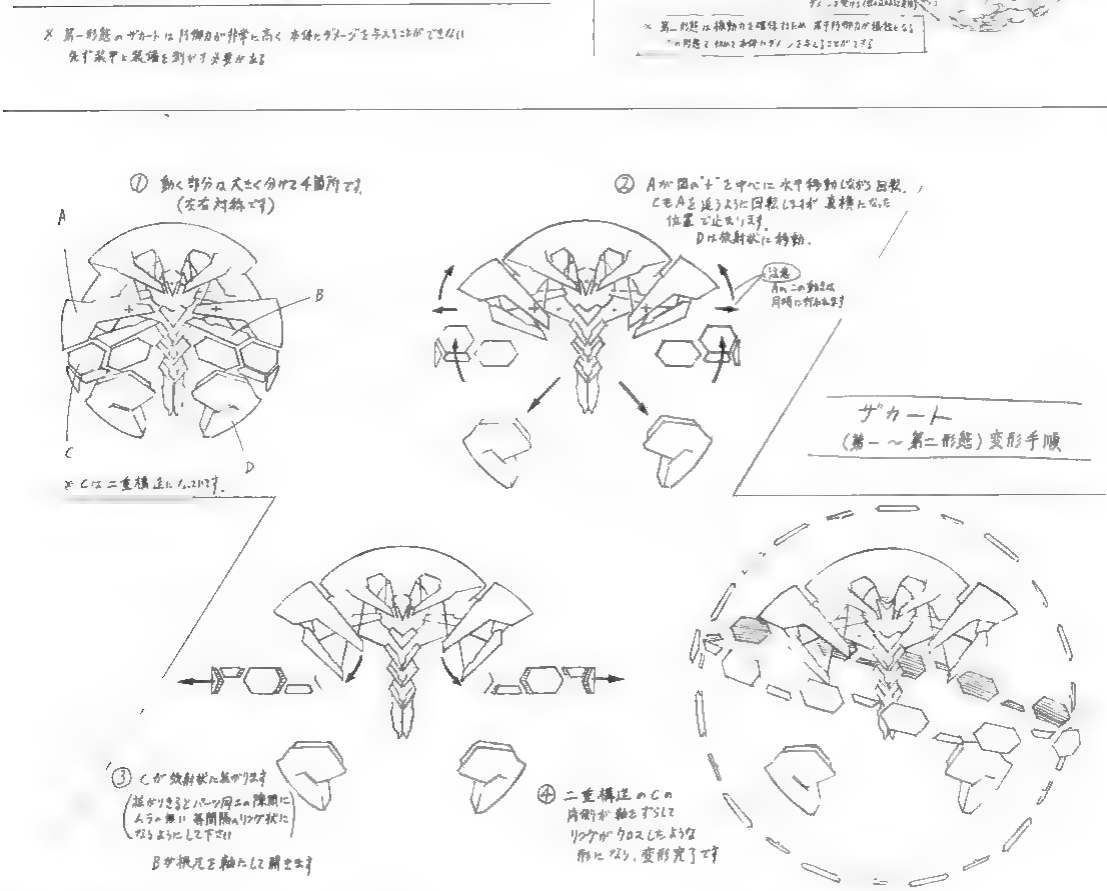




MECHANIC DESIGN _Zakat

メカニックデザイン　ザカート



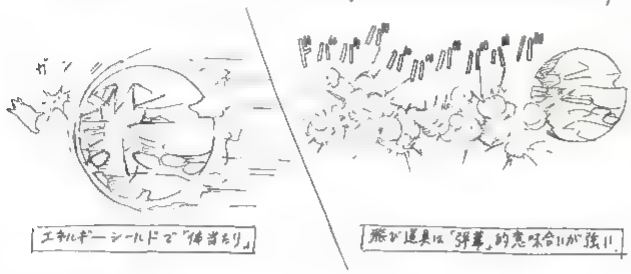


MECHANIC DESIGN Zakat

メカニックデザイン ザカート

ザカートの仕様

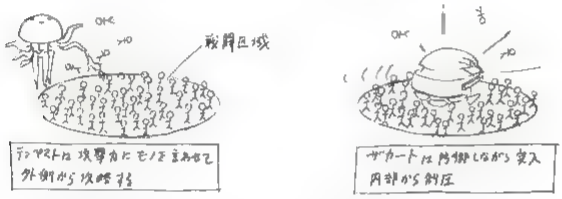
- ザカートは防御にウエイトを置いた機体。攻撃も防御から発想した戦術のものです



※ 積極的に相手にダメージを与えるのではなく、相手の消耗を待ち、カウンターを仕掛けるタイプです。

- 戦術面に於けるザカートの役割は、その高い防御力を活かし、強引に前線を拡大したり、戦闘区域を制圧することです

※ 拠点制圧を目的として造られた同タイプの「テンペスト」との違い



両タイプとも戦況によって効果が変わるので優劣はつけられないが、ザカートは現段階で1機しかないのでミッションが限定されるのが難点。（拠点制圧は1箇所ではなく複数同時に行われるケースもある）

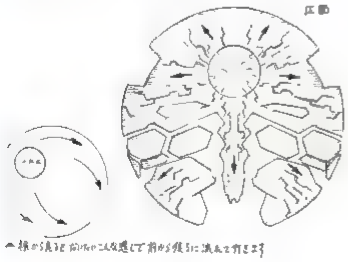
↓

という機体なので、本編の戦闘は「やや例外的なケース」となります

ザカートの変形ギミックについて

- ザカートはまんまるですが変形するとタンバリンになります

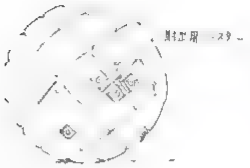
- 球状のコクピットをやったって感じが引っぱられるように広がります（あんまり極端でなくて良）



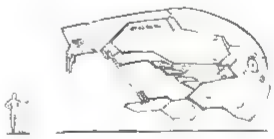
- エネルギーラインは球状コクピットから放射状に装甲の裏側を走ります（装甲表面にラインの痕跡が残ってしまうので流れません）
- ライトのパターンはシンプルな単色で仕上げます

ザカートのエネルギーラインについて

ザカート 脱出ポッド



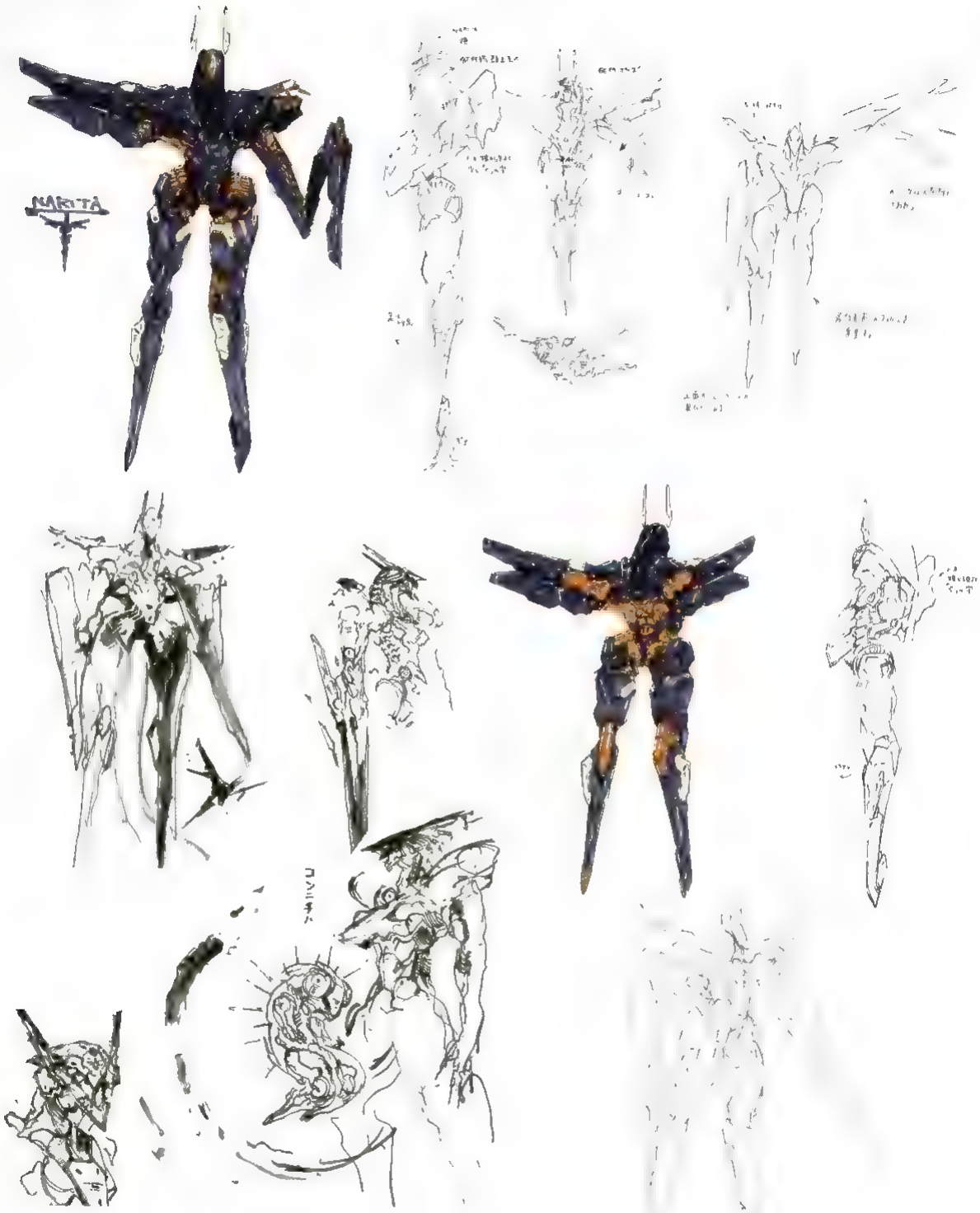
射出用スラスター



コサカート

MECHANIC DESIGN Zakat

メカニックデザイン ザカート

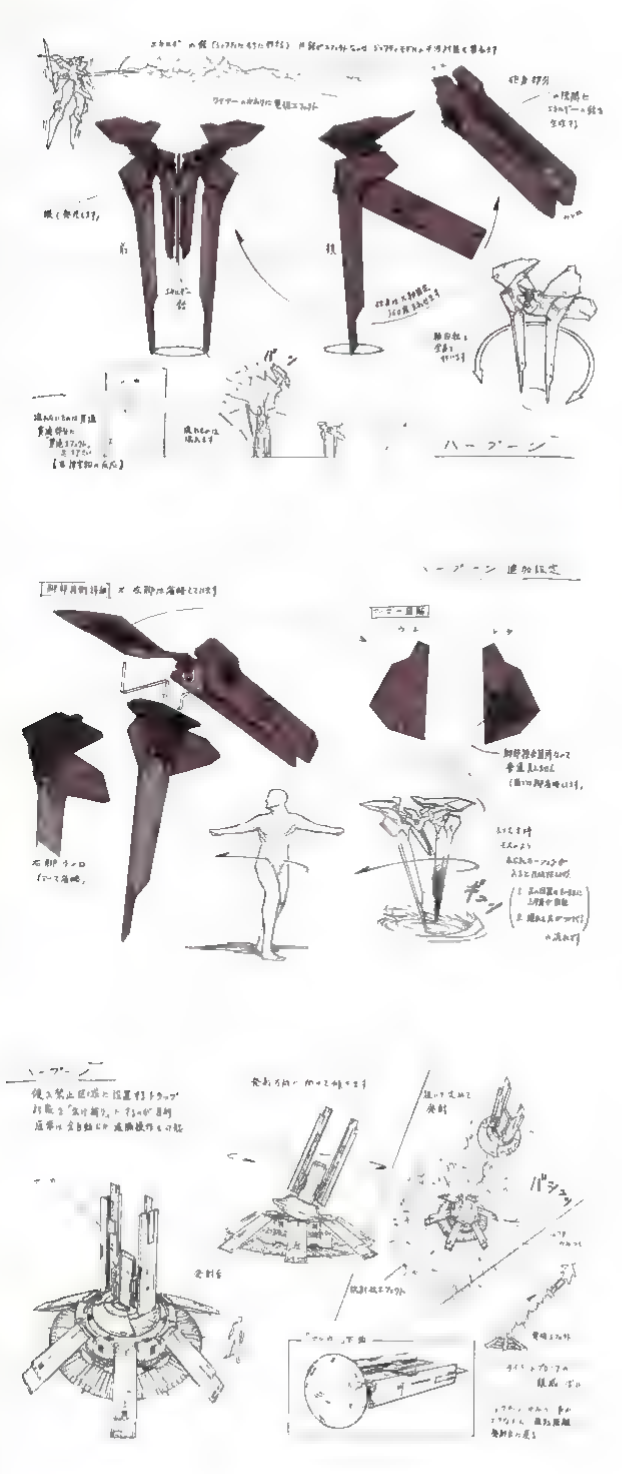


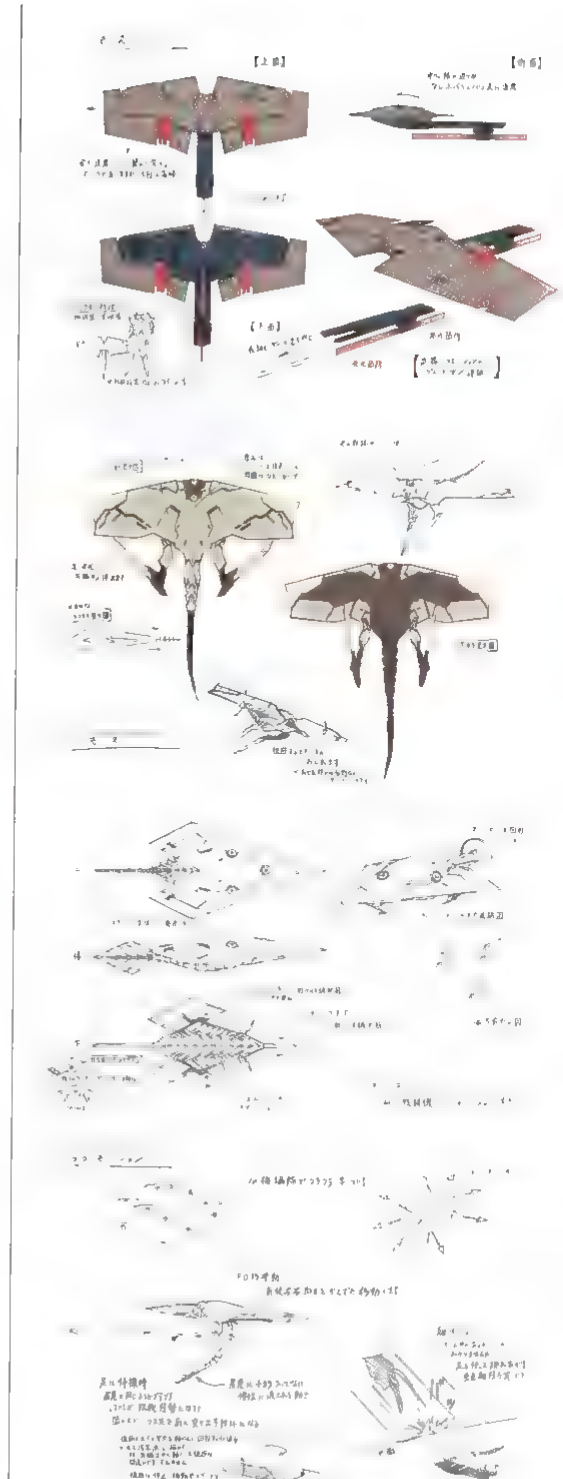
MECHANIC DESIGN Narita

メカニックデザイン ナリタ

MECHANIC DESIGN _Inhert

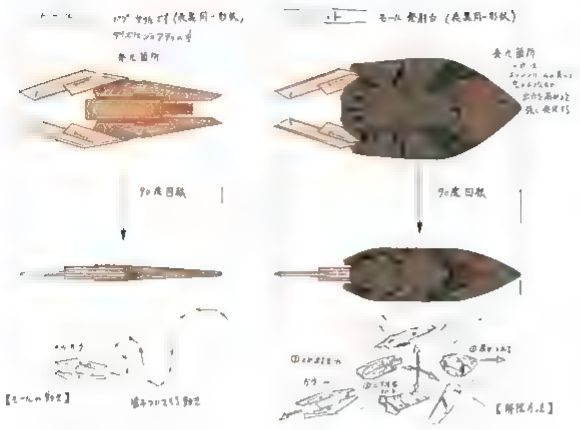
メカニックデザイン インヘルト(デザイン・イラスト 金子一馬)

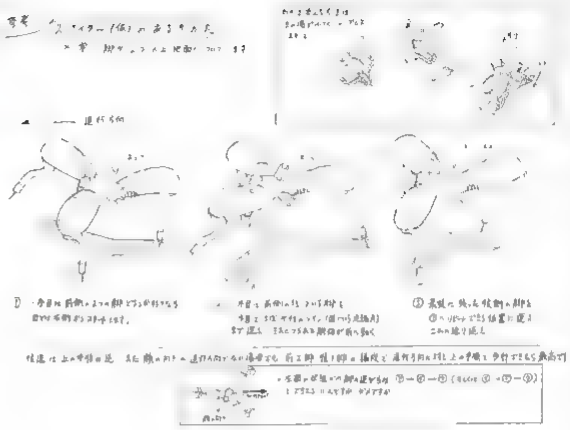


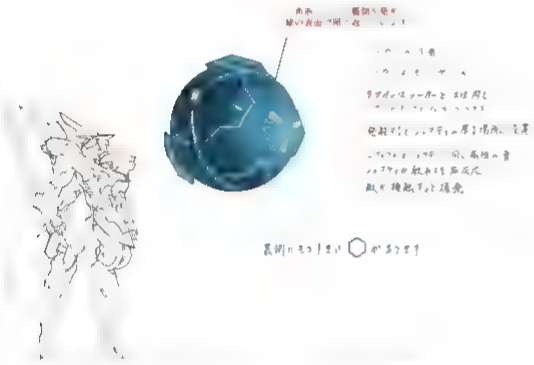


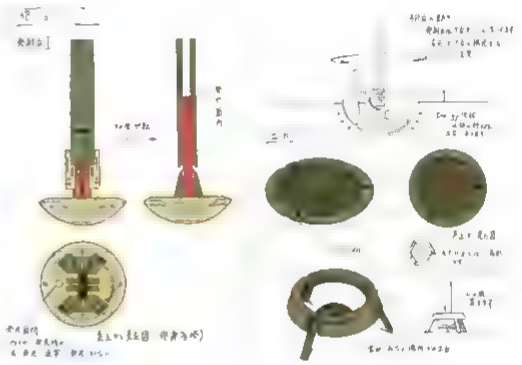
MECHANIC DESIGN _Harpoon/Mosquito

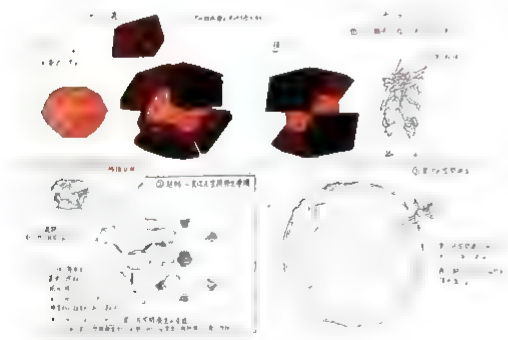
メカニックデザイン．ハープーン／モスキート

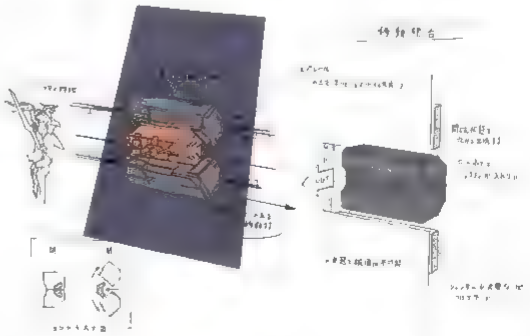






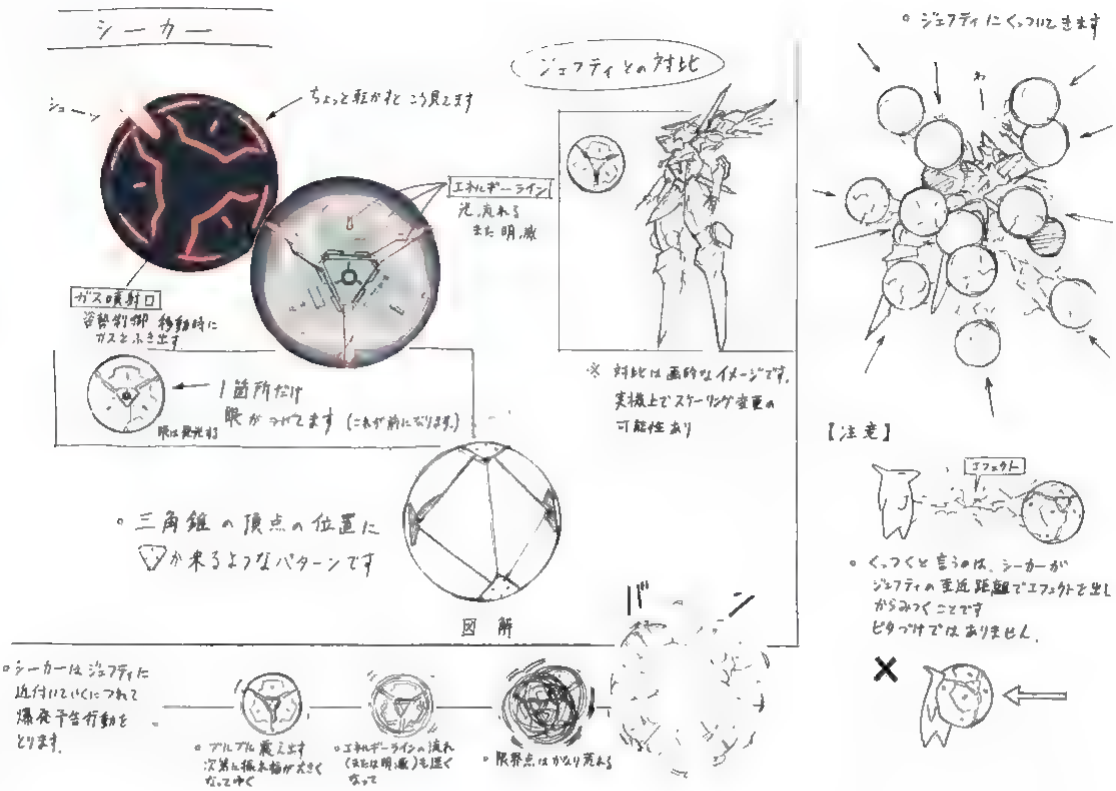


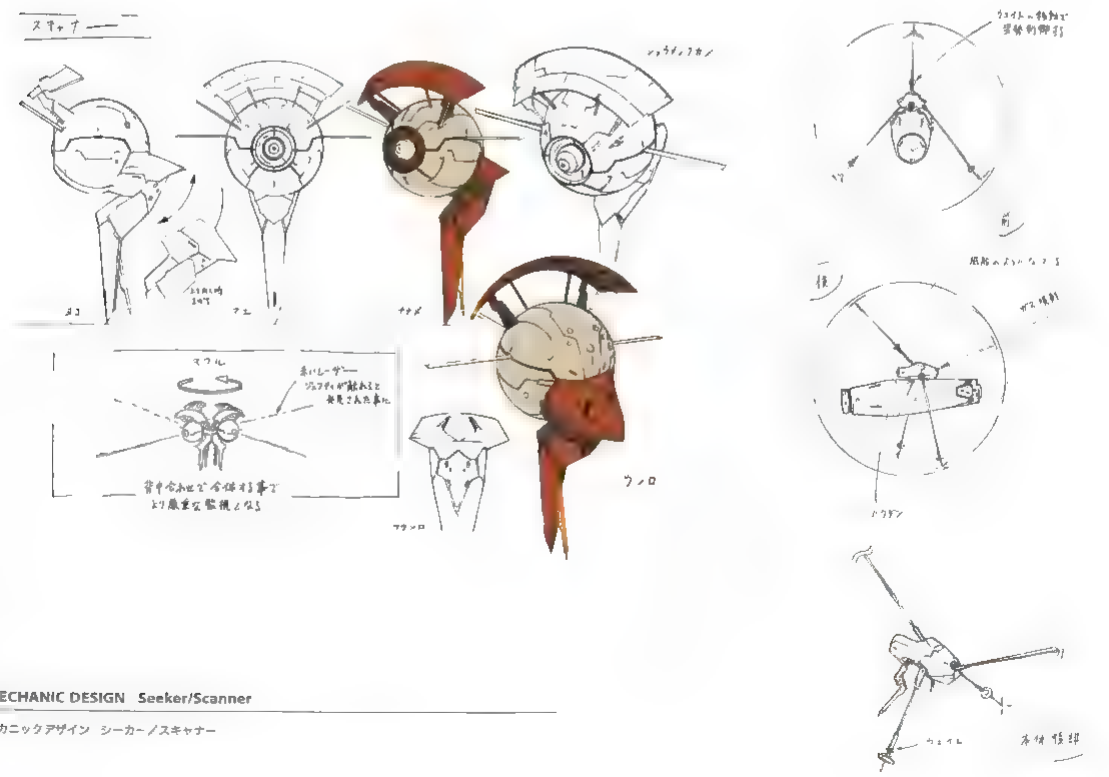




MECHANIC DESIGN　Mall/Spider/Cellar/Cannon

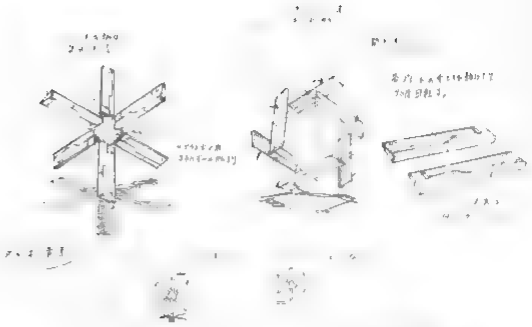
メカニックデザイン　モール／スパイダー／セラー／砲台

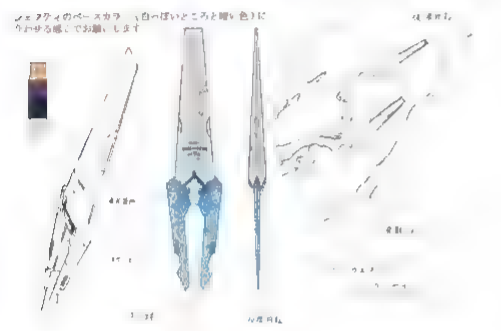


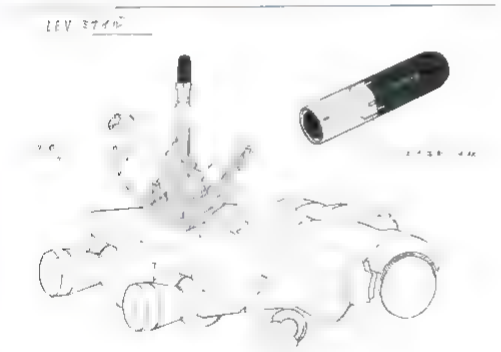


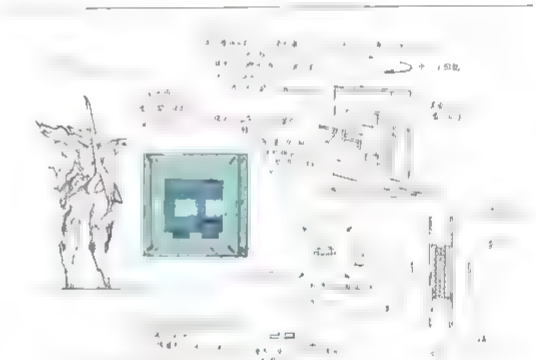
MECHANIC DESIGN Seeker/Scanner

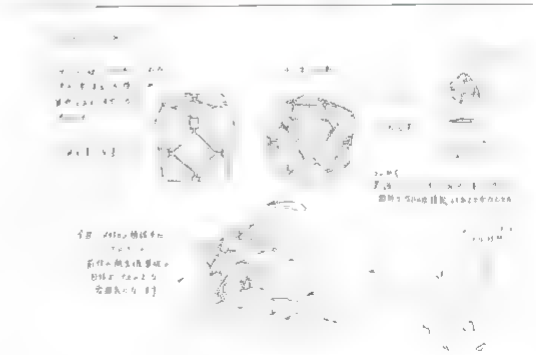
メカニックデザイン シーカー/スキャナー





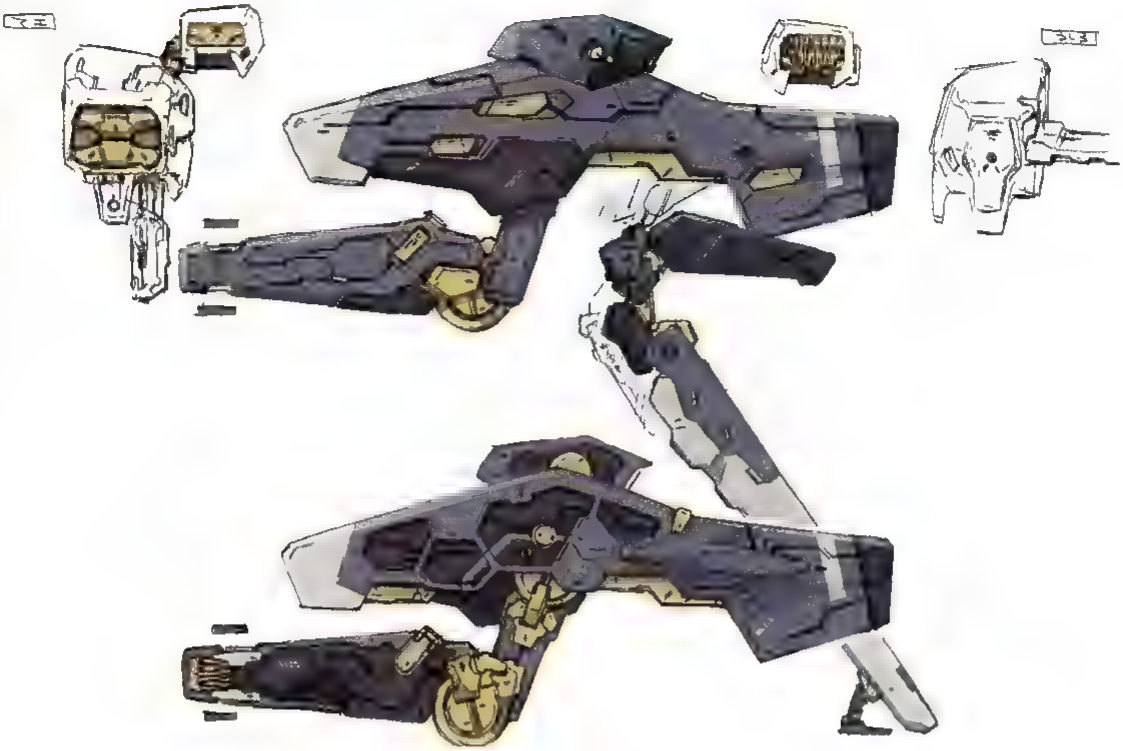






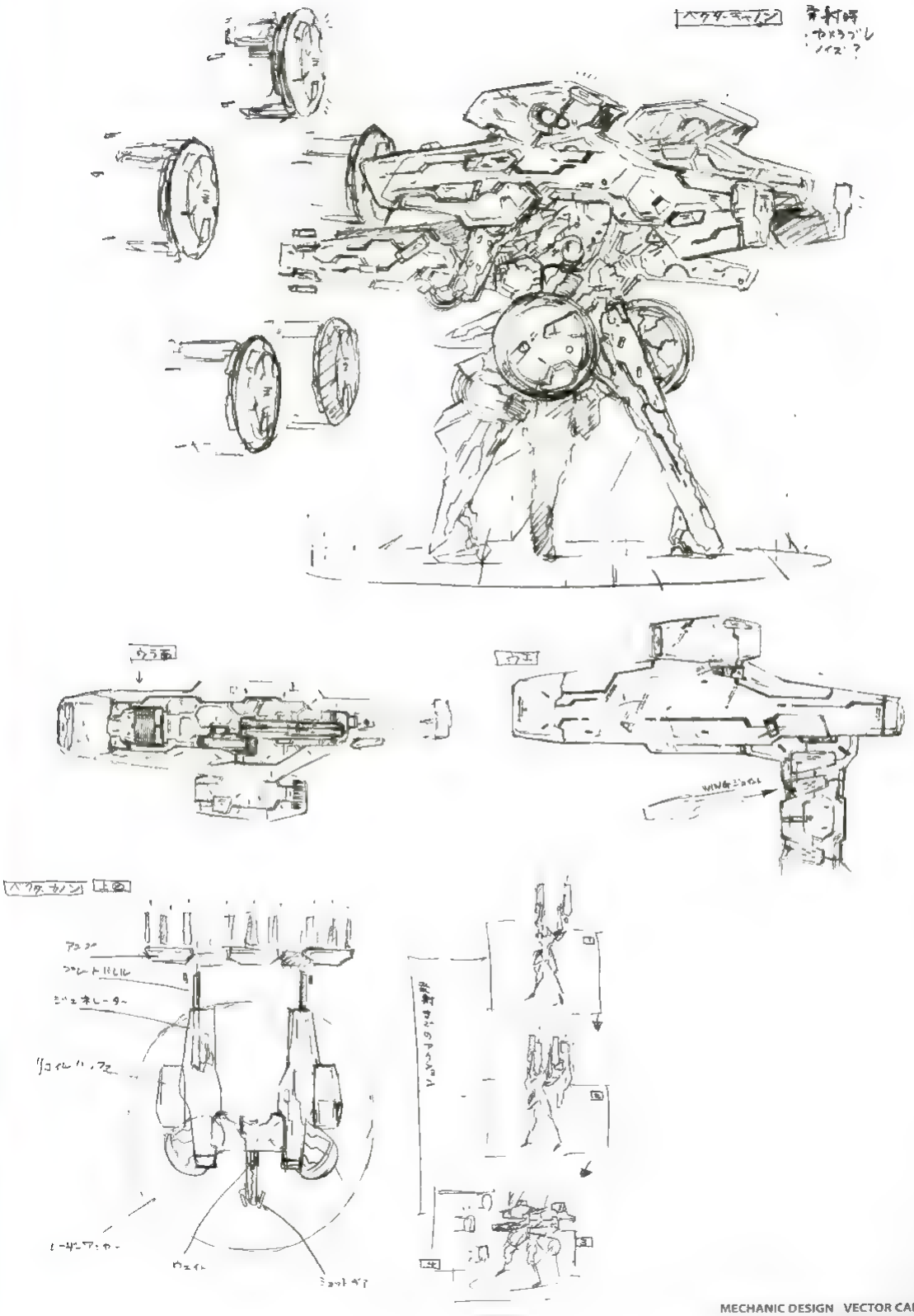
MECHANIC DESIGN Capsule/Missile

メカニックデザイン エネルギーカプセル／ミサイル類ほか



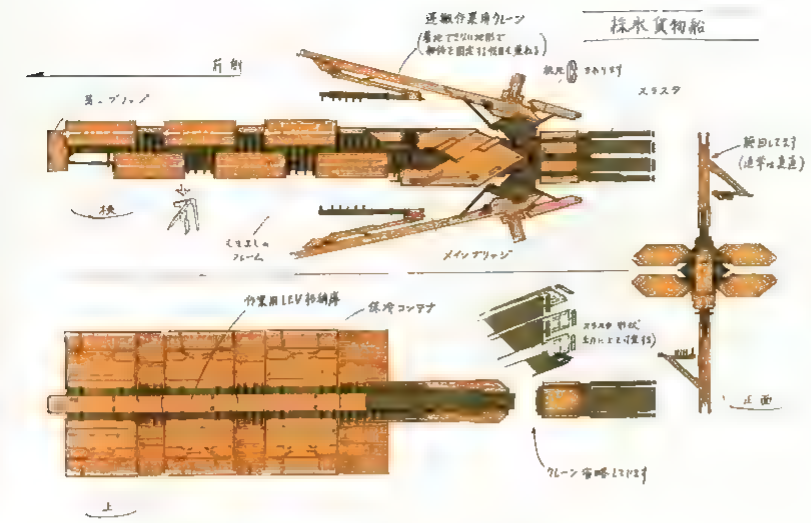
MECHANIC DESIGN VECTOR CANNON

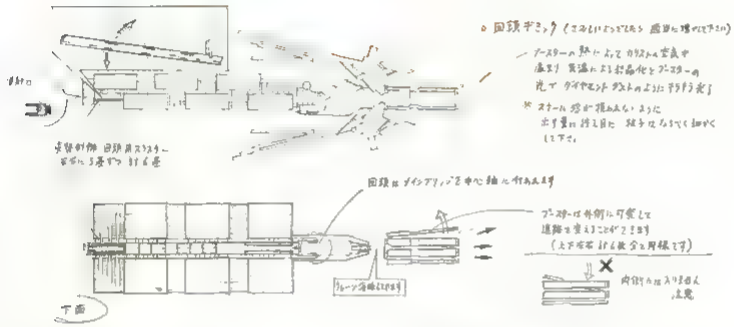
メカニックデザイン ベクターキャノン

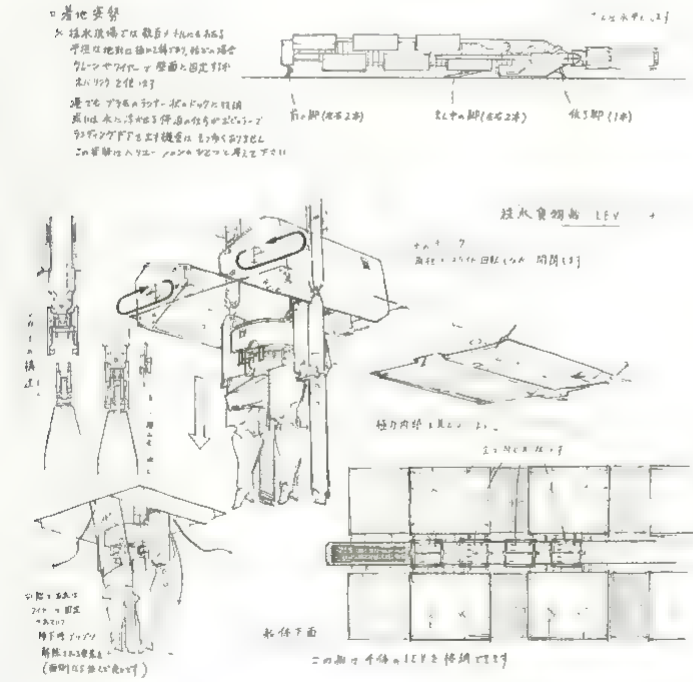


MECHANIC DESIGN VECTOR CANNON

メカニックデザイン ベクターキャノン

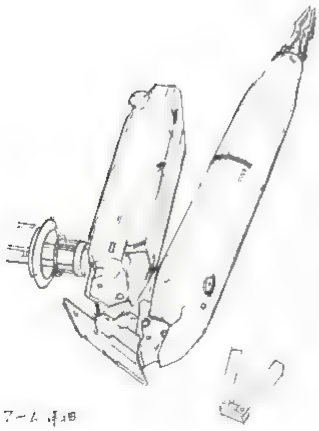


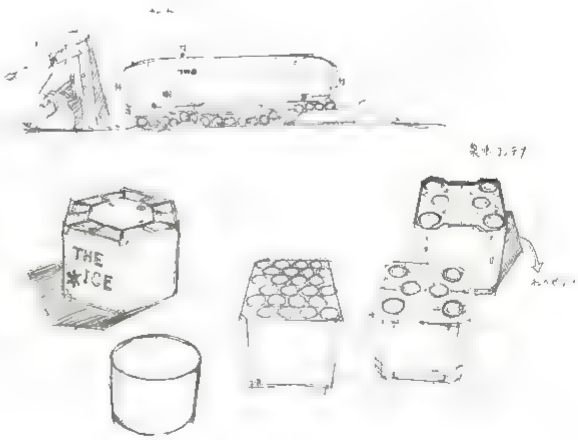




MECHANIC DESIGN Ship

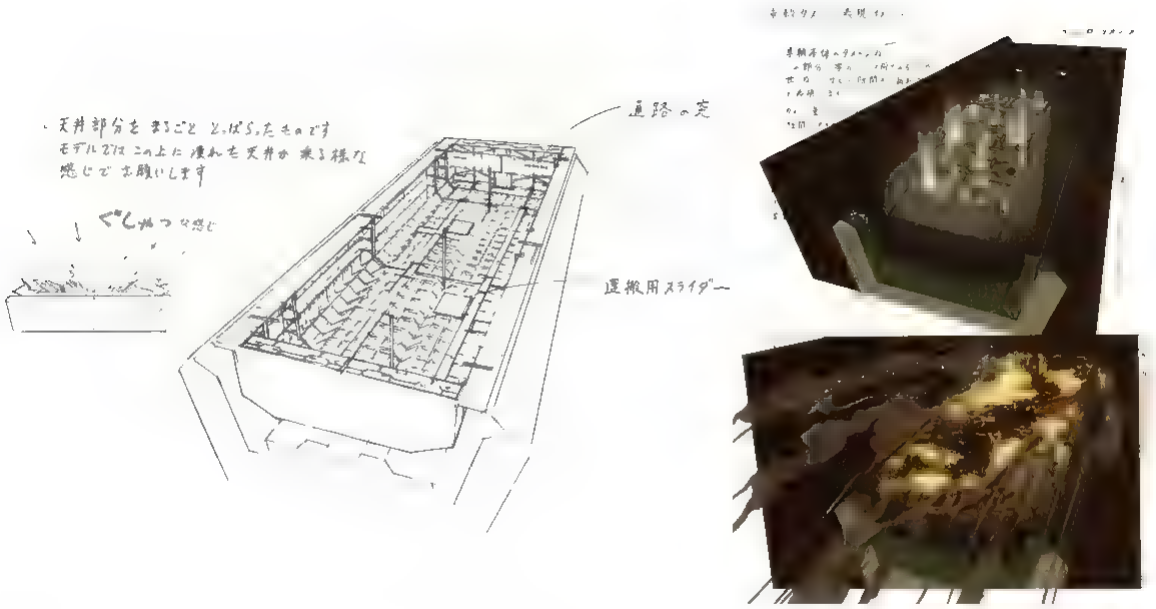
メカニックデザイン　採氷船





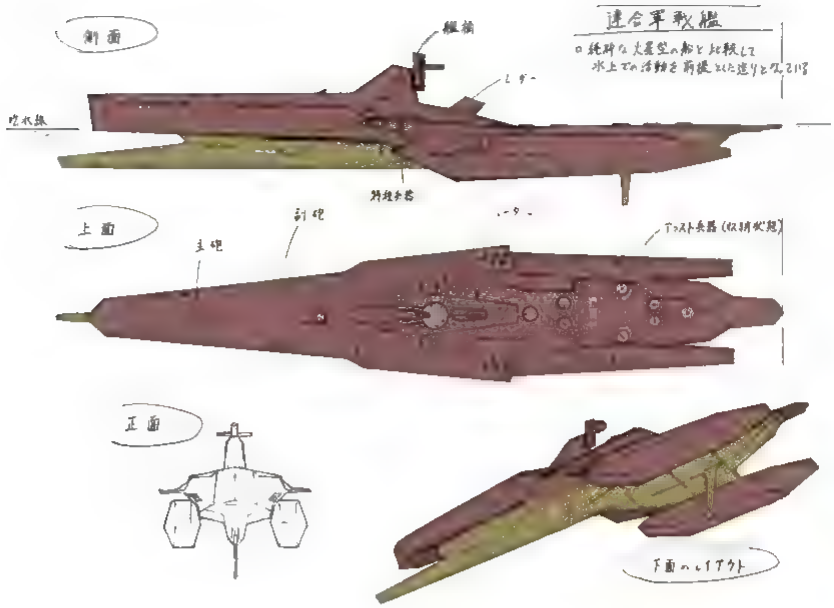
MECHANIC DESIGN LEV

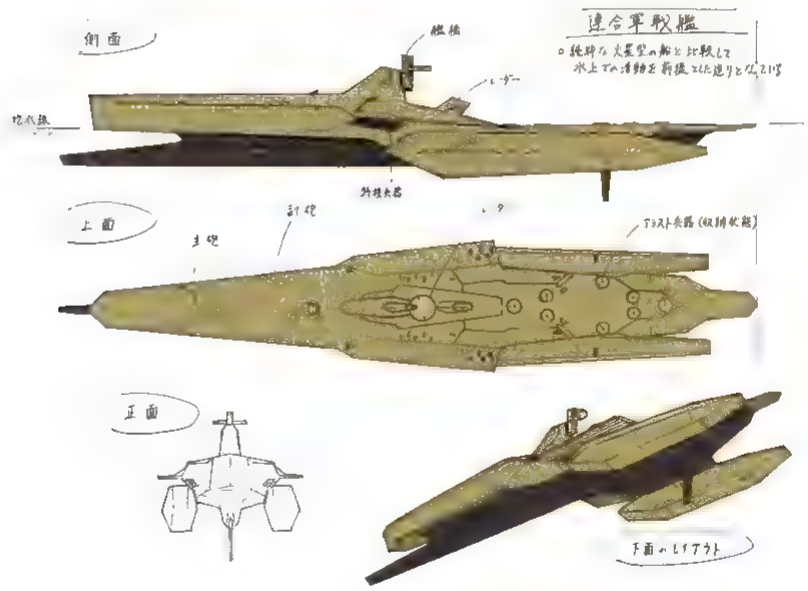
メカニックデザイン　作業用LEV

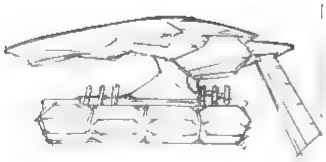


MECHANIC DESIGN Train

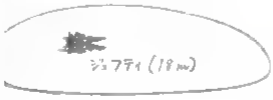
メカニックデザイン 武装列車

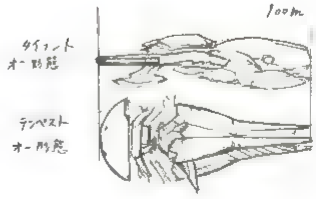






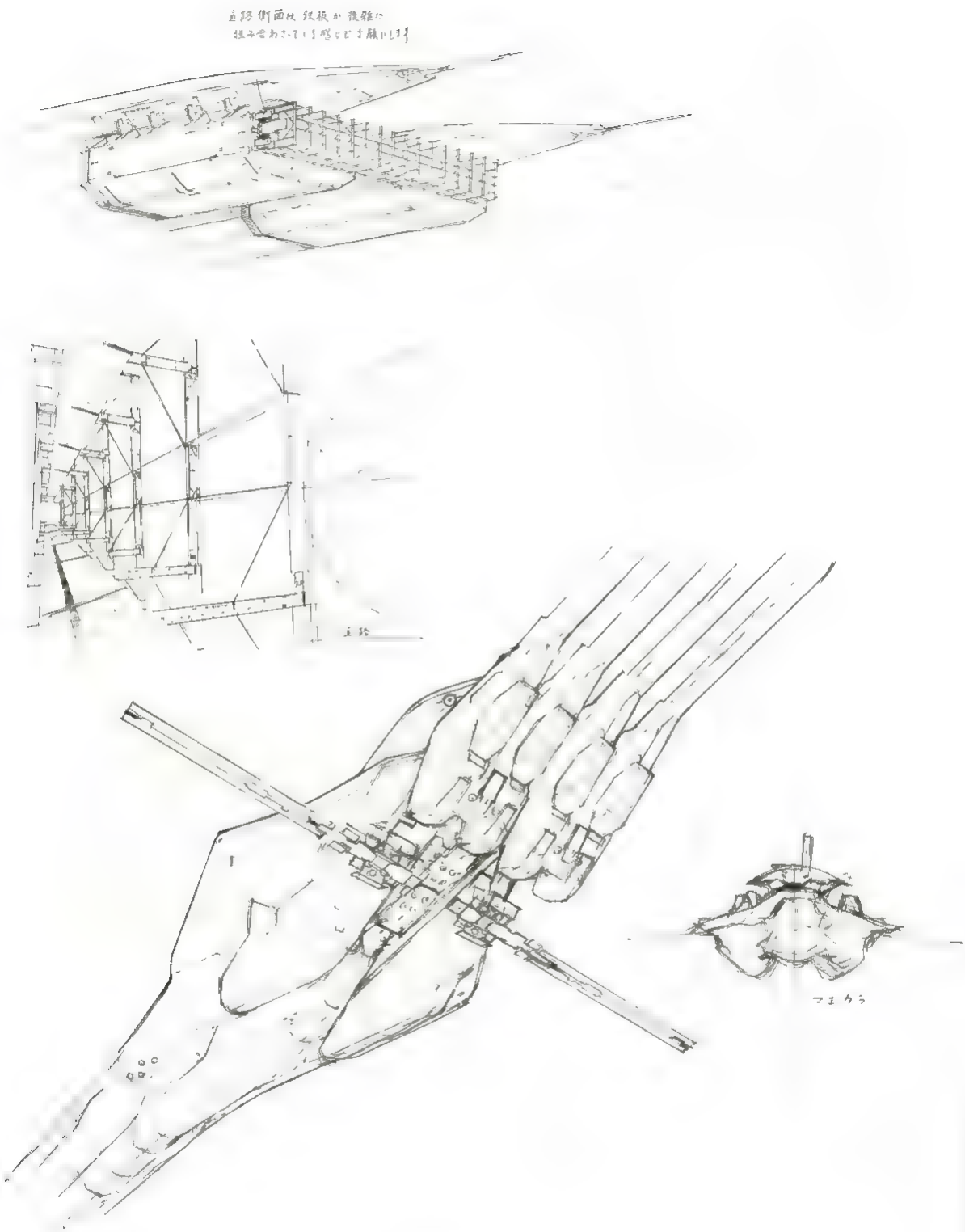
参考 アトランティス号（全長150m）





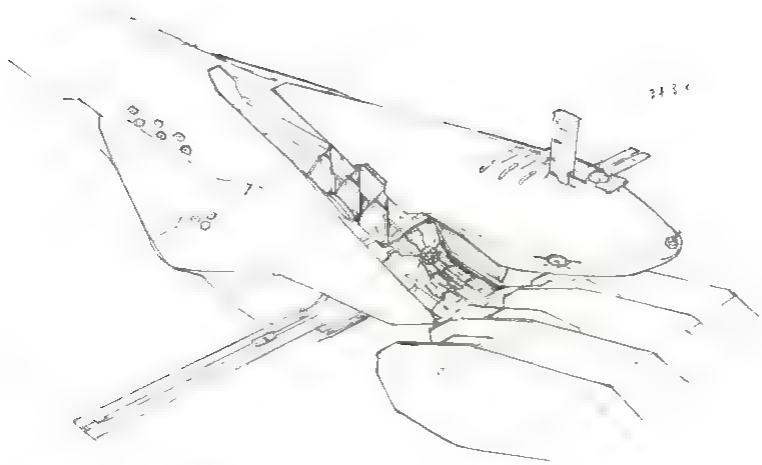
MECHANIC DESIGN _UNSF Battle Ship

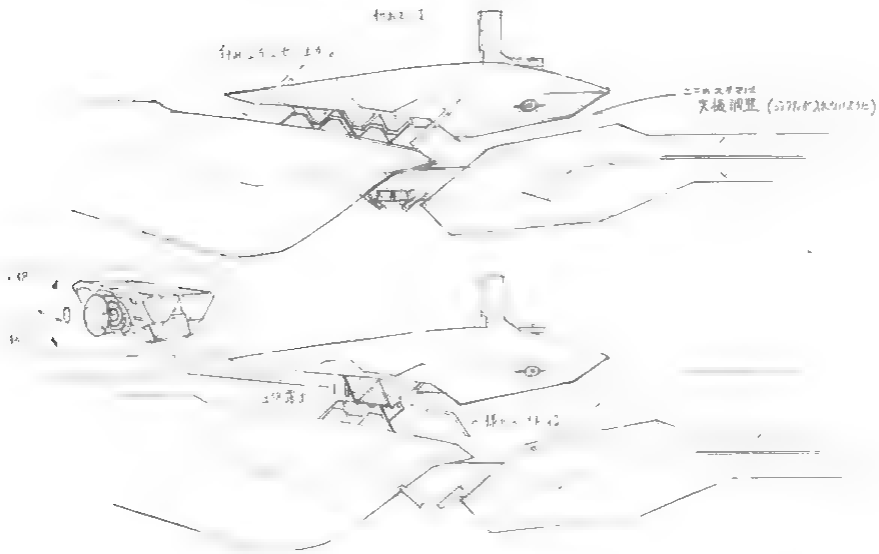
メカニックデザイン UNSF戦艦



MECHANIC DESIGN _BAHRAM SHIP/BAHRAM Battle Ship

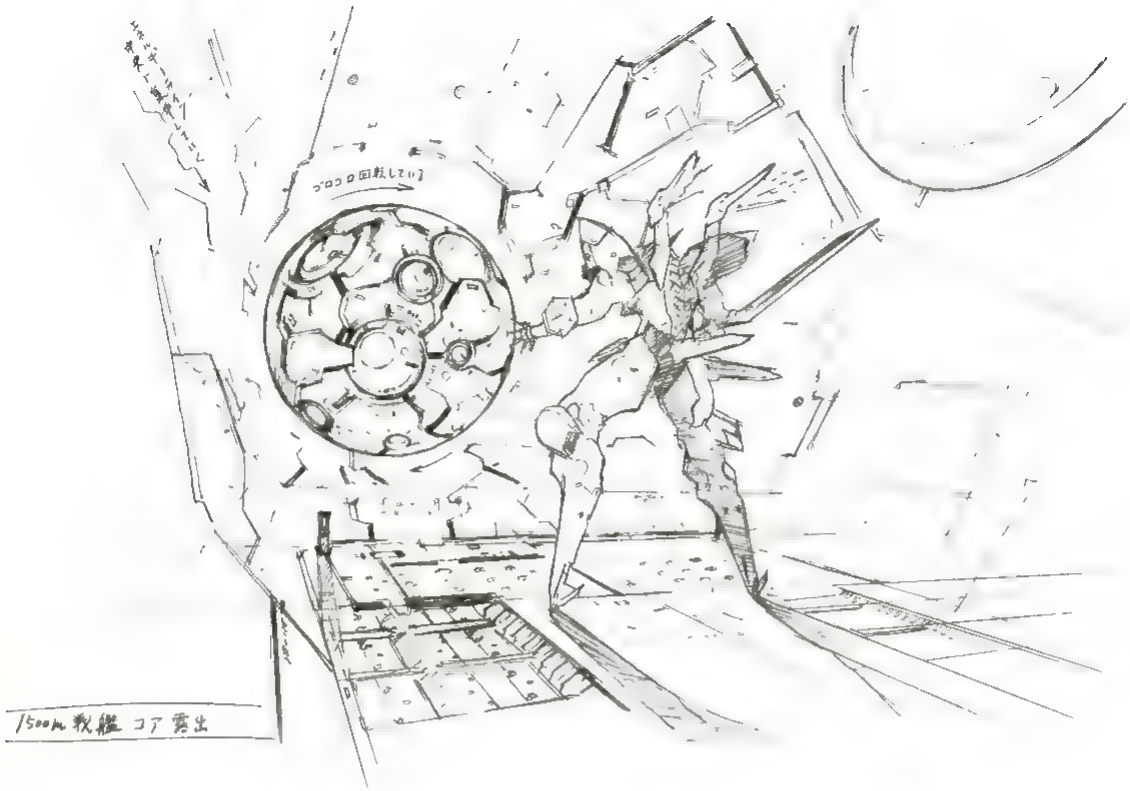
メカニックデザイン　バフラム艦／バフラム戦艦

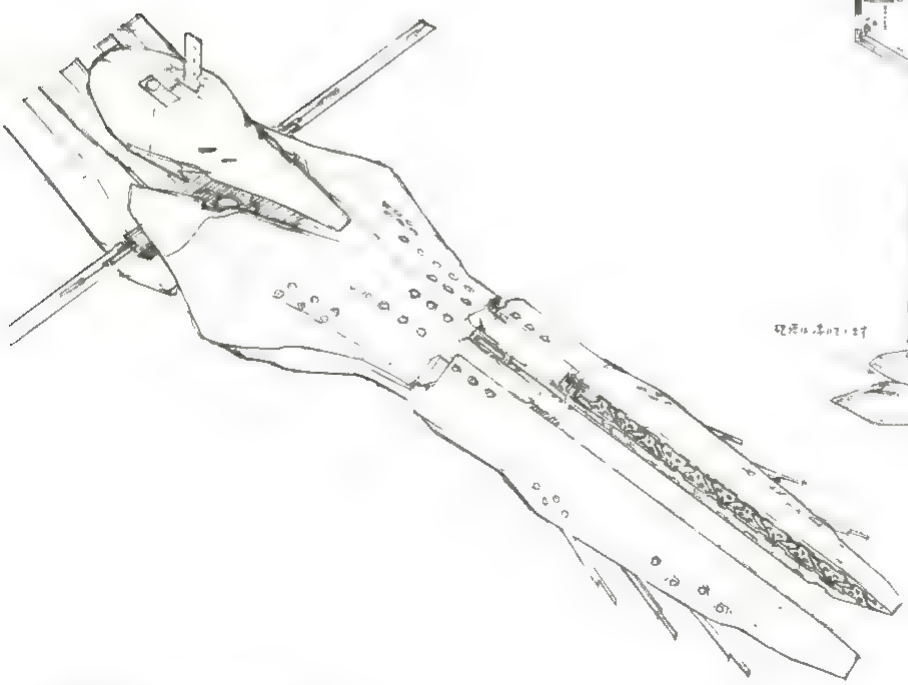


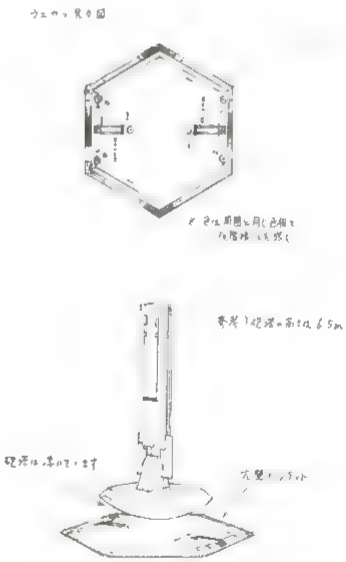


MECHANIC DESIGN _BAHRAM Battle Ship

メカニックデザイン　バフラム戦艦

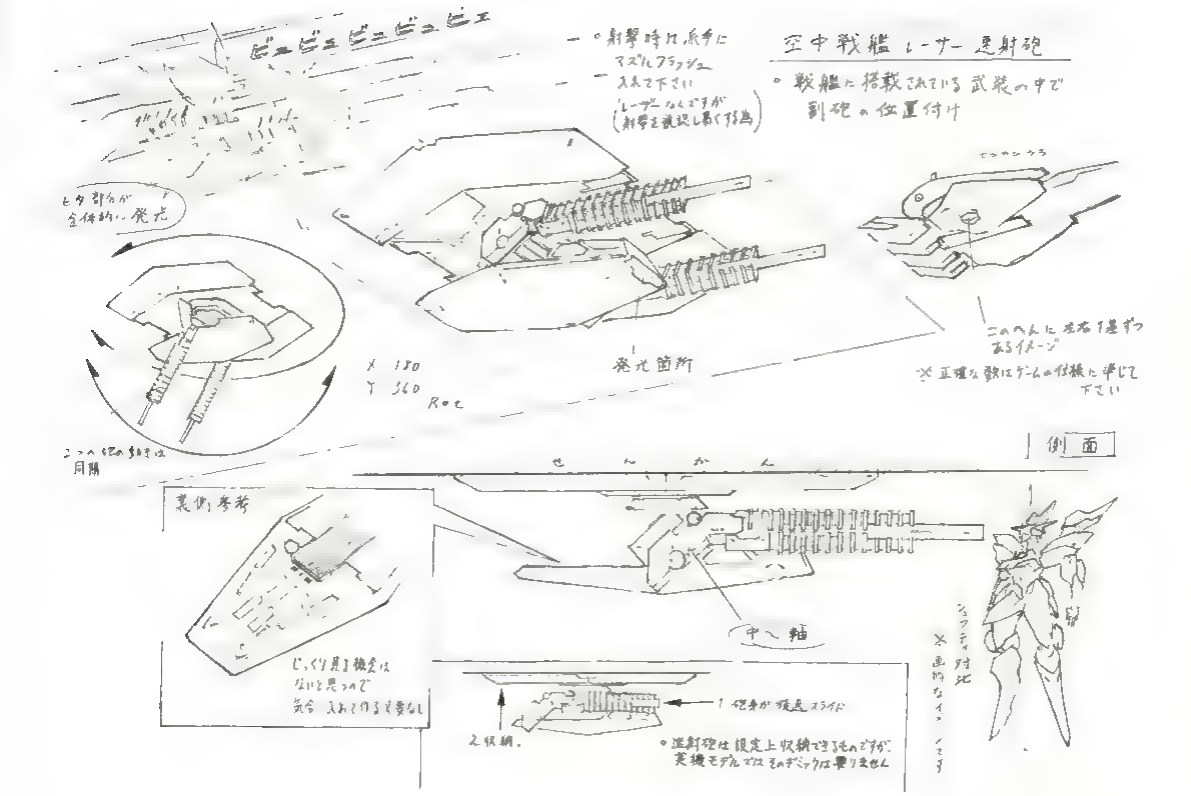


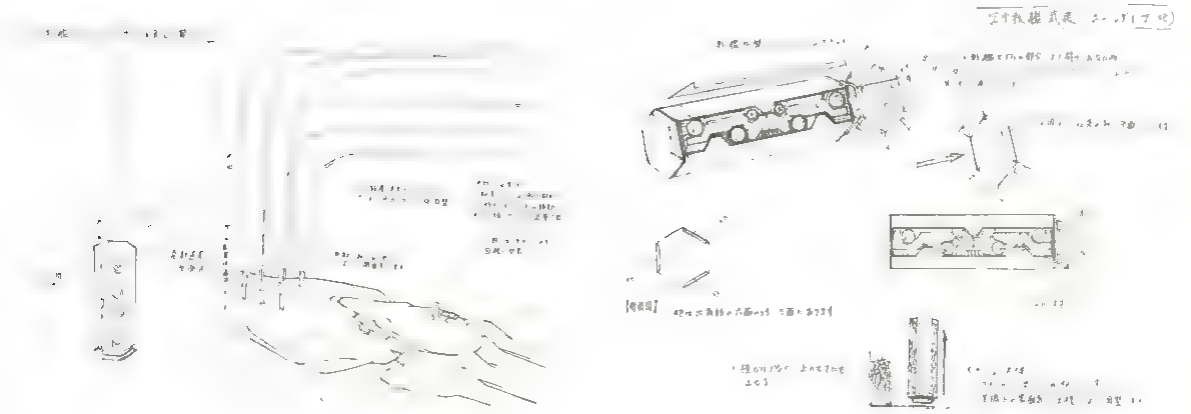




MECHANIC DESIGN BAHRAM Battle Ship

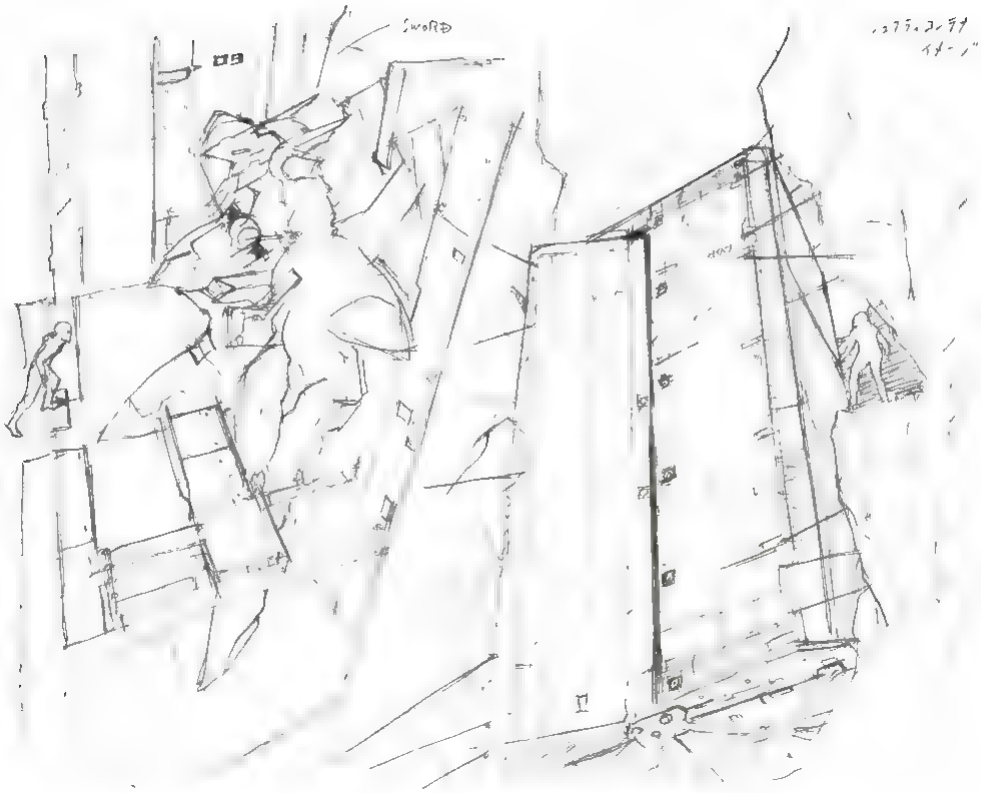
メカニックデザイン バフラム戦艦





MECHANIC DESIGN BAHRAM Battle Ship

メカニックデザイン バフラム戦艦



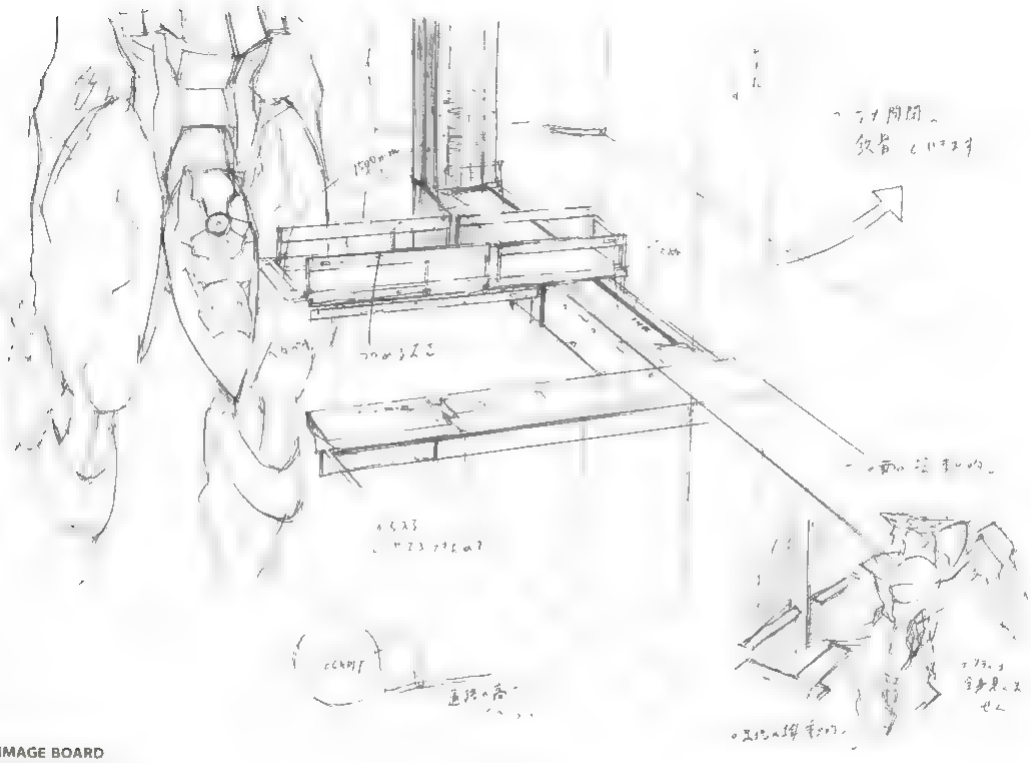
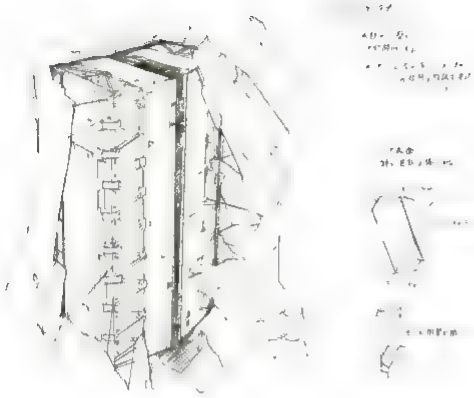
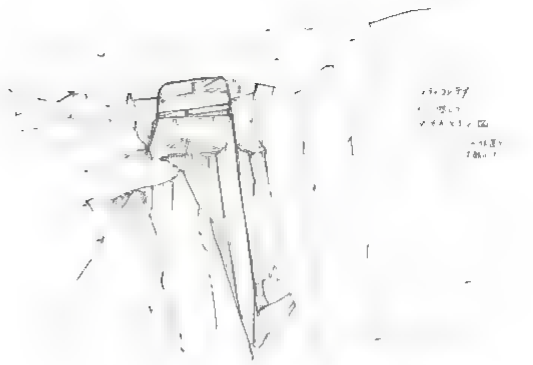


IMAGE BOARD

イメージボード　コンテナ内のジェノティ





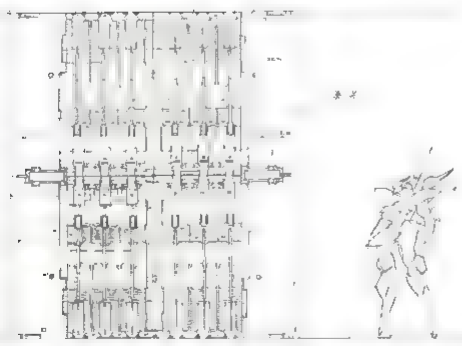


IMAGE BOARD

イメージボード　カリスト、峡谷ほか

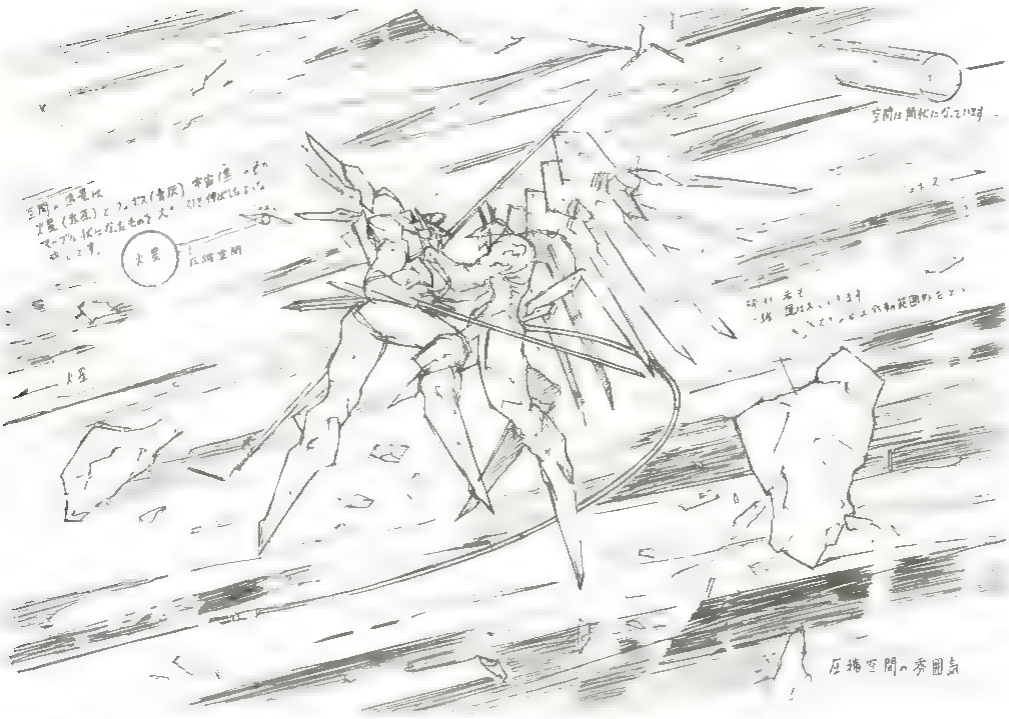


IMAGE BOARD

イメージボード　圧縮空間、フォボス

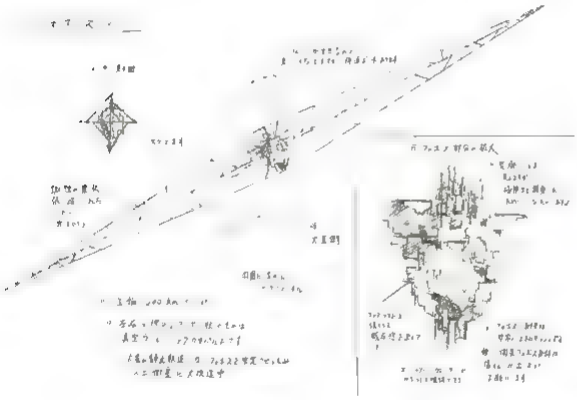


IMAGE BOARD

イメージボード．フォボスほか

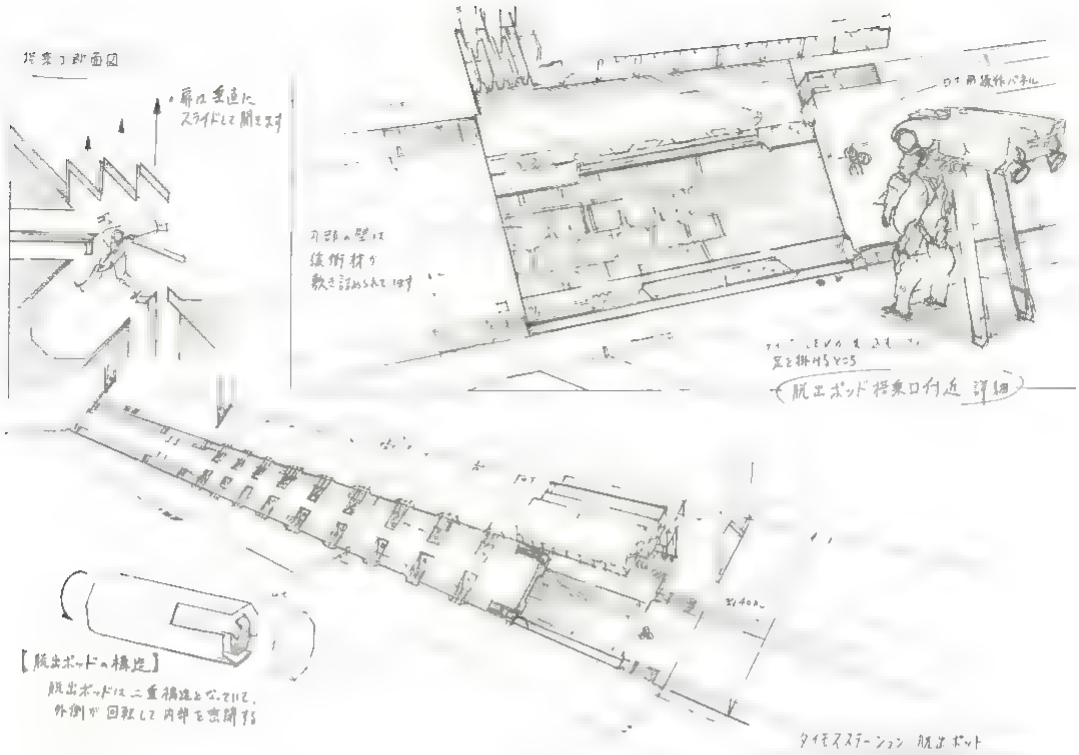
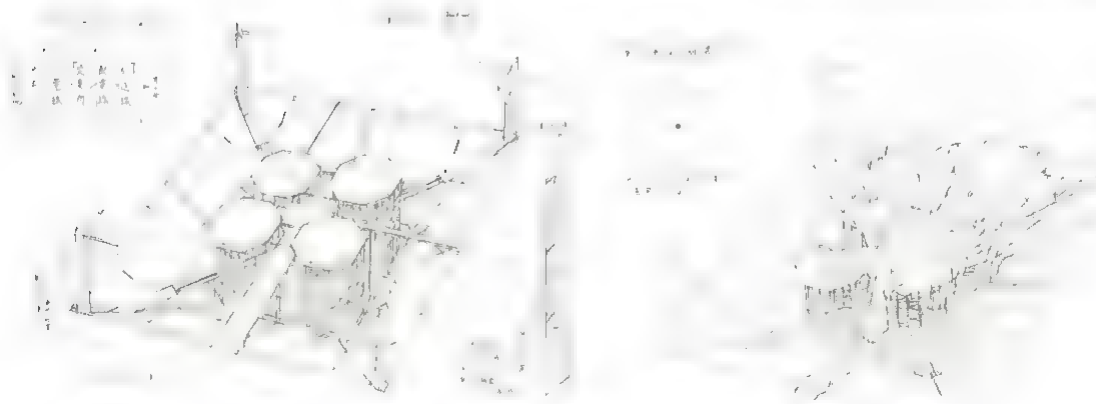
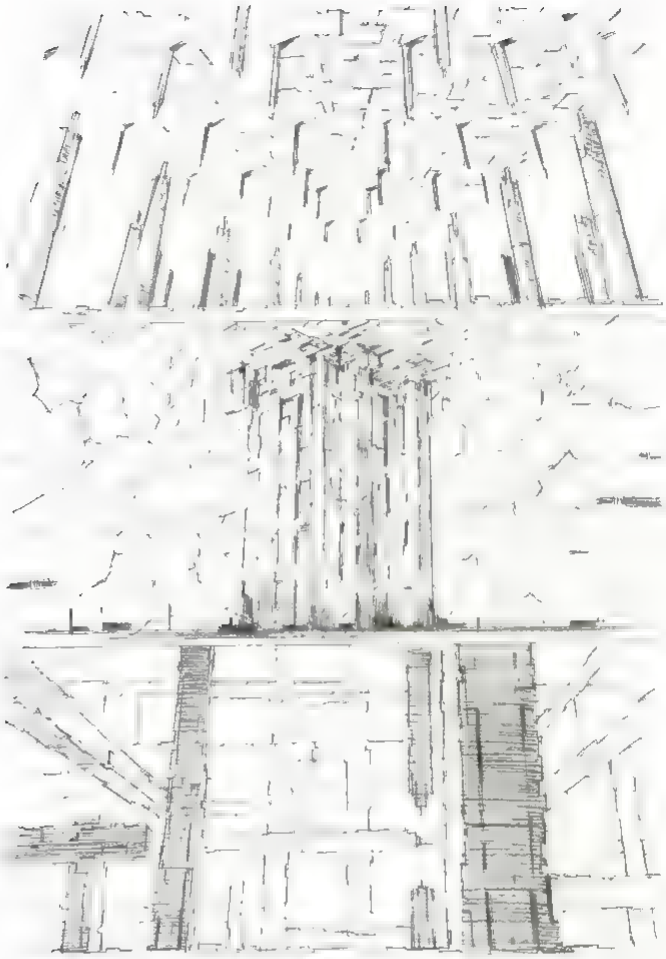


IMAGE BOARD

イメージボード ダイモスステーション、バシリア市街地(下段2点)





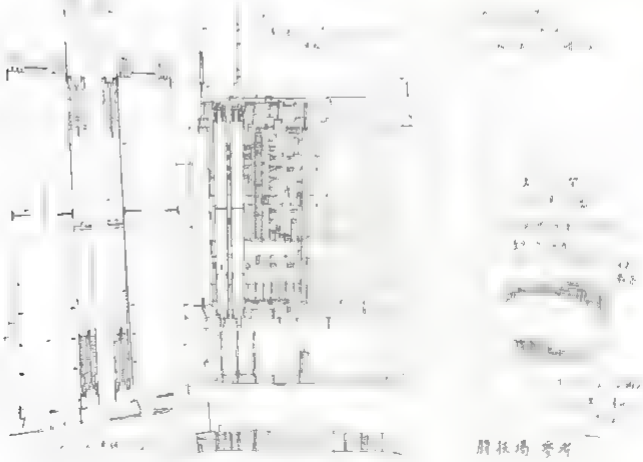
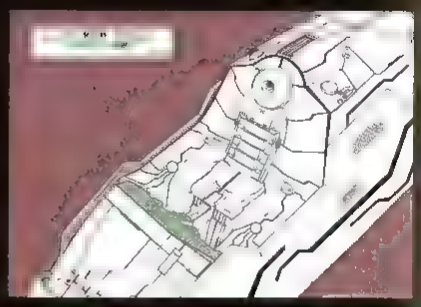
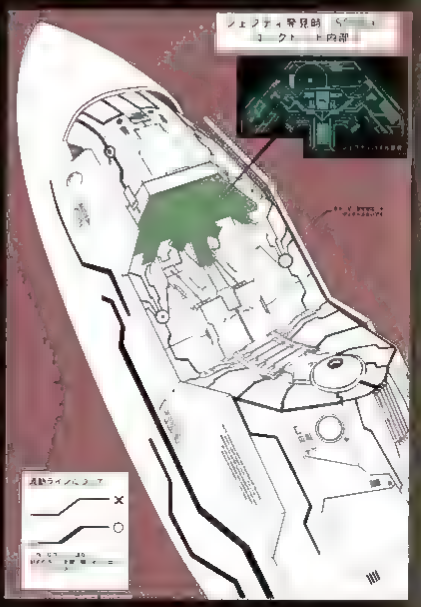
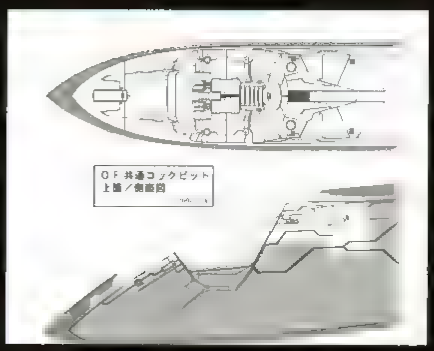


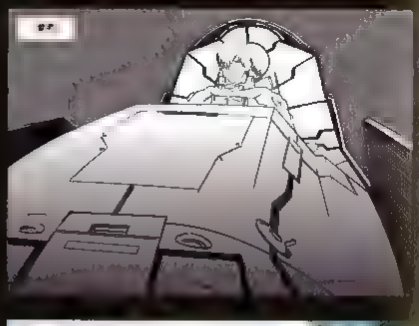
IMAGE BOARD

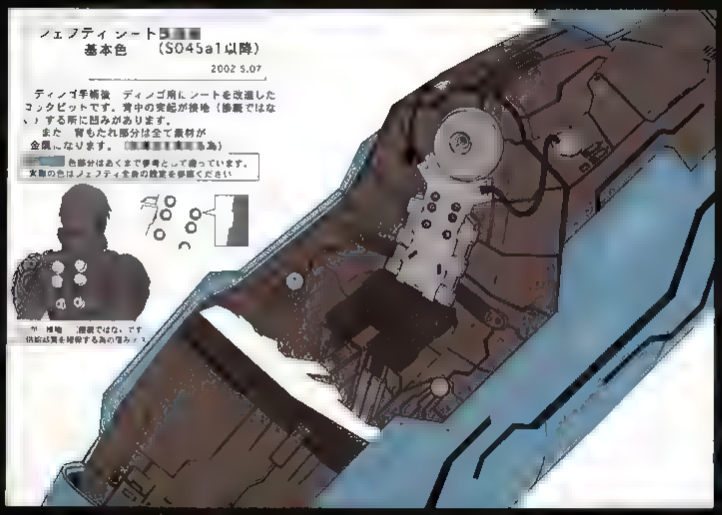
イメージボード　BOSS戦フィールド（本編未使用含む）





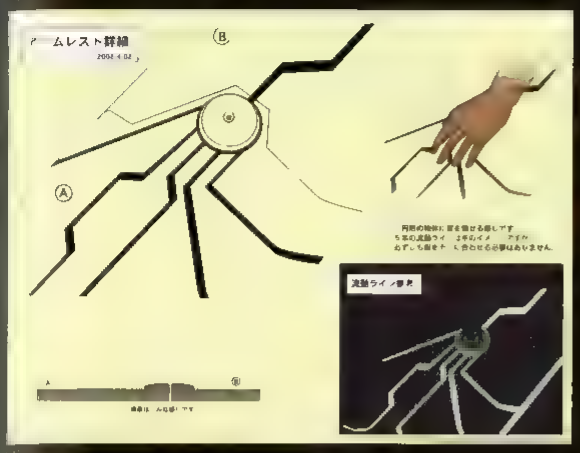




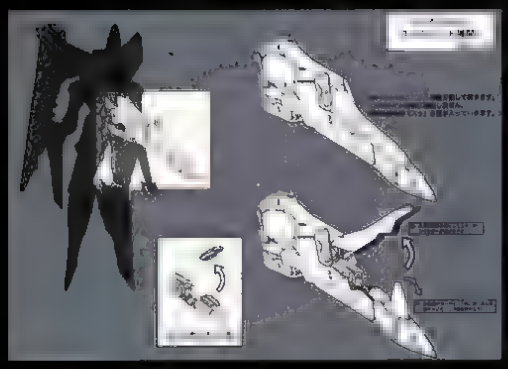


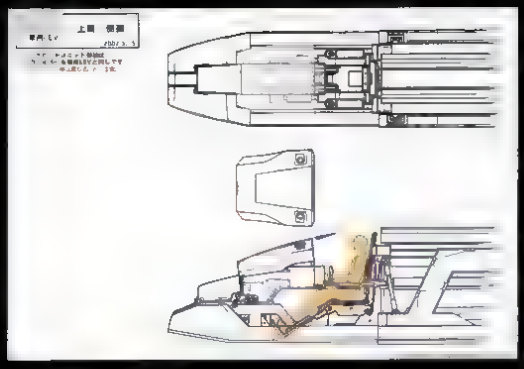
COCKPIT DESIGN_ANUBIS

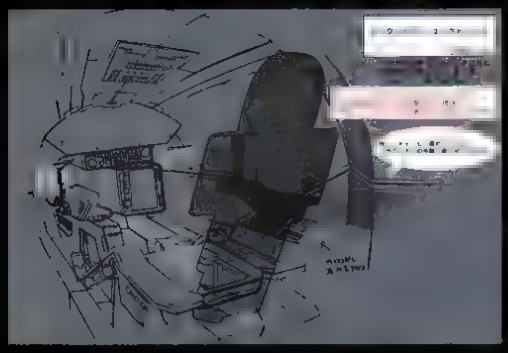
ジェフティのコックピット　発見時（上面）／ジェフティ

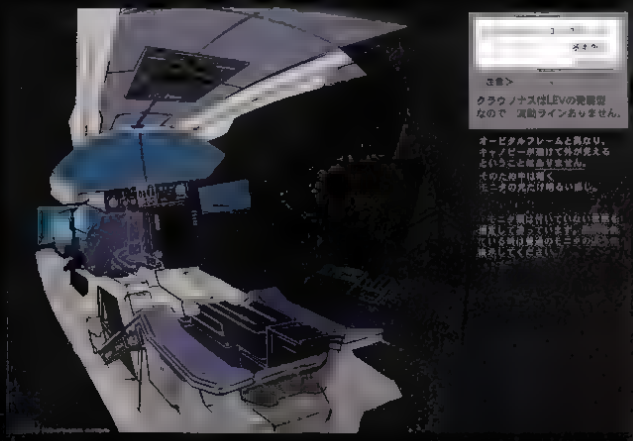


COCKPIT DESIGN_ANUBIS



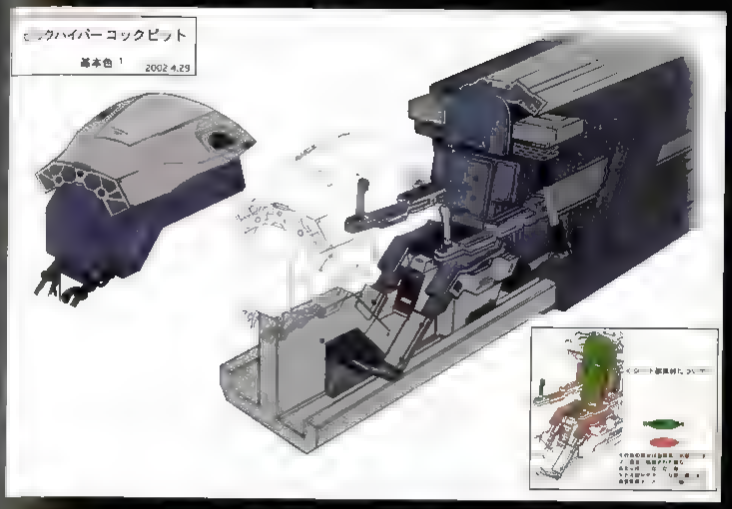


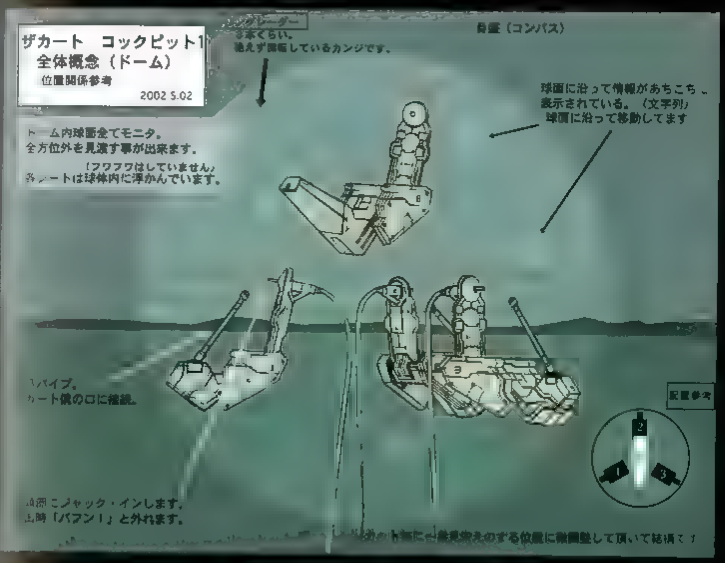


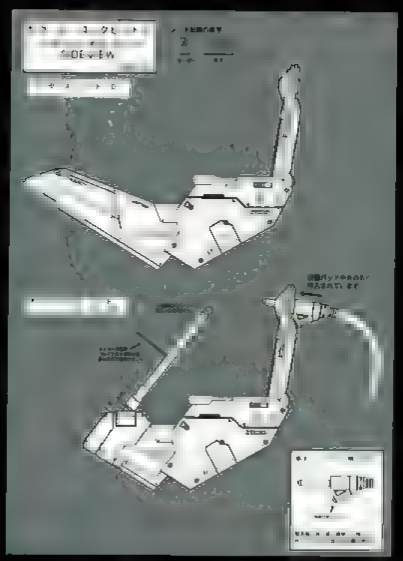


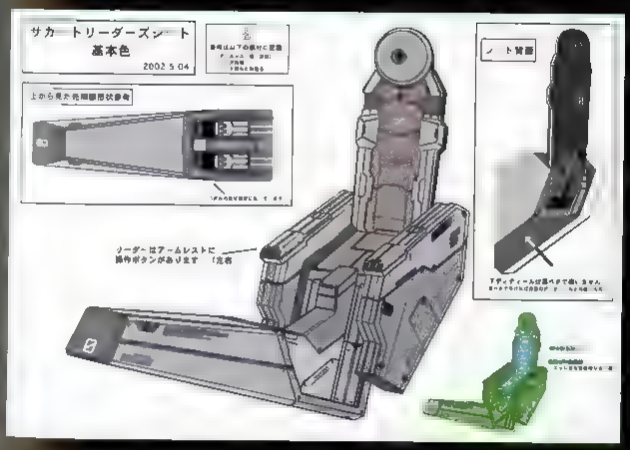
COCKPIT DESIGN_ANUBIS

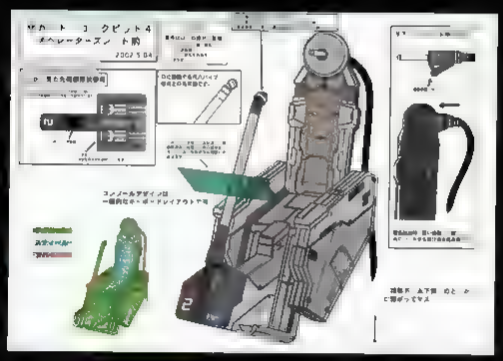
ビッグバイパー三面図（上段）／ビッグバイパーのコクピット（下段）


ックハイパーコックピット
基本色 1
2002.4.29

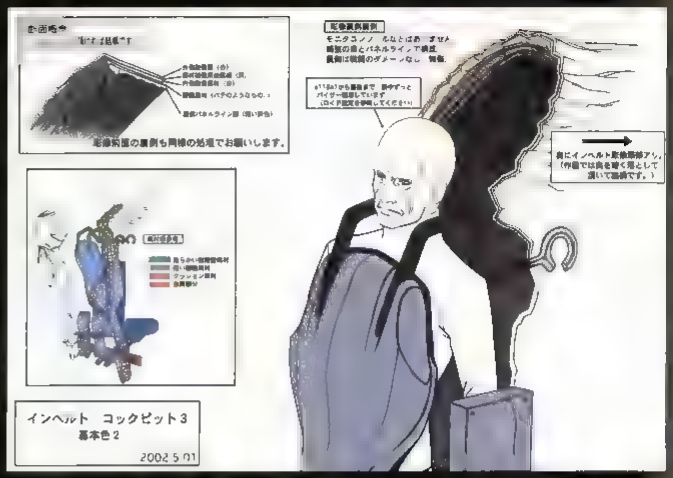

ザカート コックピット1
全体概念（ドーム）
位置関係参考
2002.5.02
リーダー
多くてい、
浮えず回転しているカンジです。
指針（コンパス）
球面に沿って情報があちこち
表示されている。（文字列）
球面に沿って移動してます
ーム内球面全てモニタ。
全方位外を見渡す事が出来ます。
（フワフワはしていません）
各シートは球体内に浮かんでいます。
パイプ。
ート側の口に接続。
配置参考
通常にジャック・インします。
緊時「パラン！」と外れます。

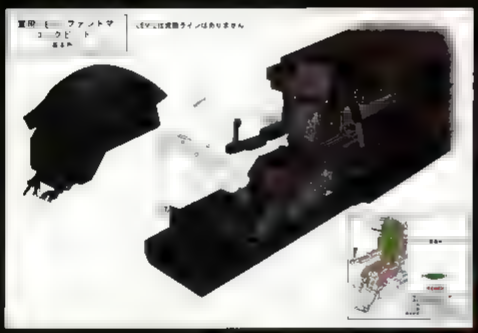


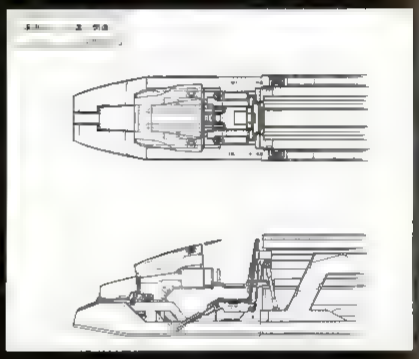

サカートリーダーズシート
基本色
2002.5.04
上から見た操縦席状参考
リーダーはアームレストに
操作ボタンがあります 「左右
シート背面

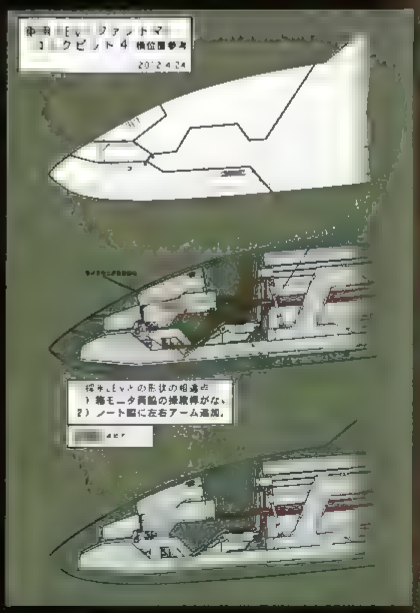

ザカート コックピット4
オペレーターズシート用
2002.5.04

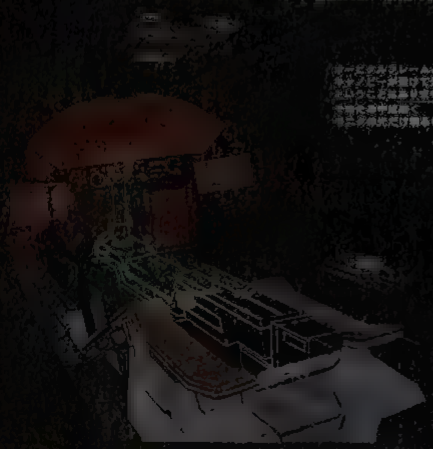
全体外観
2002.4.30
開いた状態。劇中開閉を見せるカットありません。
劇中では、戦闘後は外側汚れています。（機は無しダス）
1 右肩ユニット基部
2 右足 スキユニット基部
3 胴部ユニット基部
4 左足 スキユニット基部
5 左肩ユニット基部
1 2 3 4 5

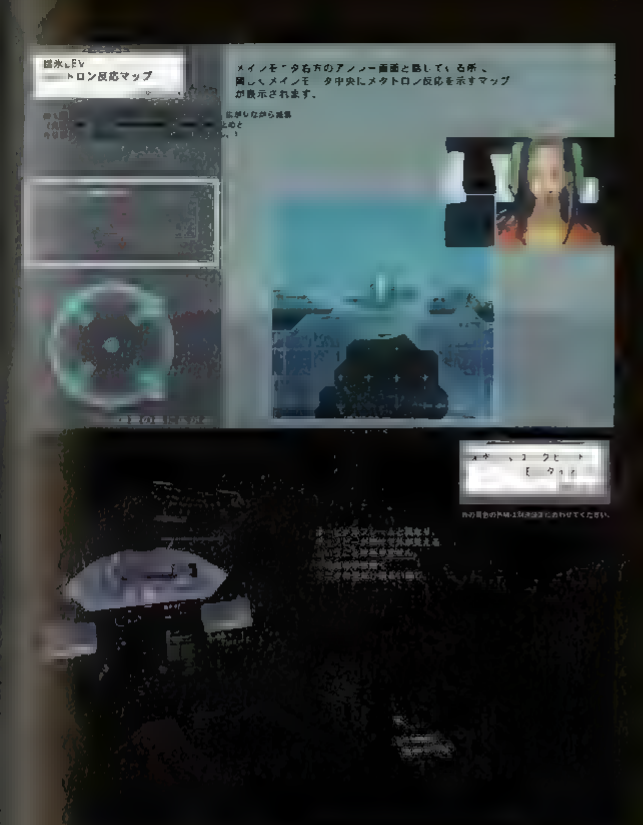

配色図参考
配色図は裏側も同様の処理でお願いします。
インペルト コックピット3
基本色2
2002.5.01

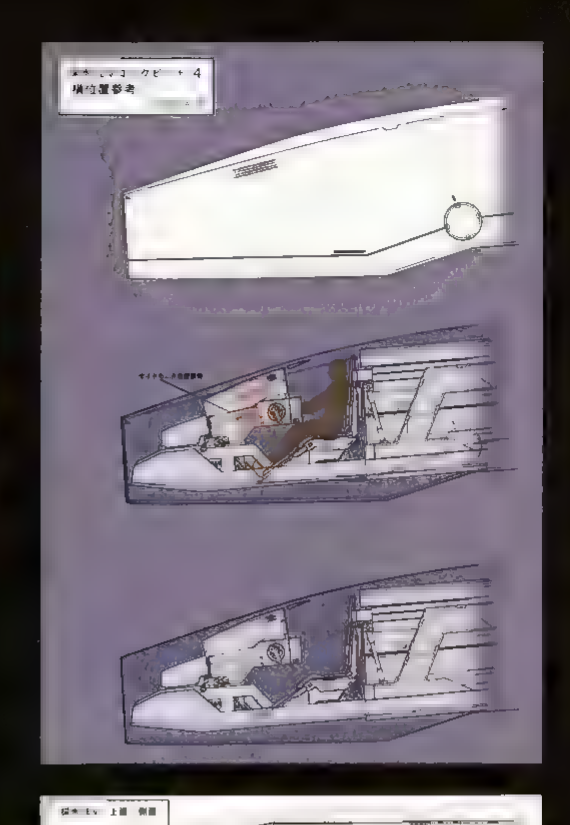


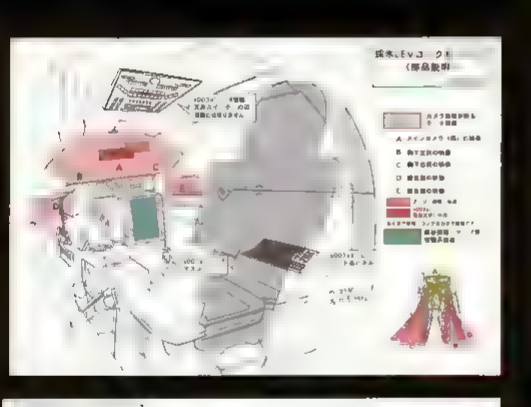


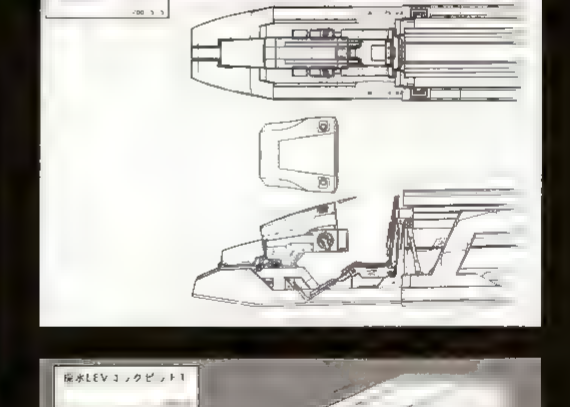

2002.4.24
＜注意＞
オービタルフレームとは異なり
流線ラインは流れません。

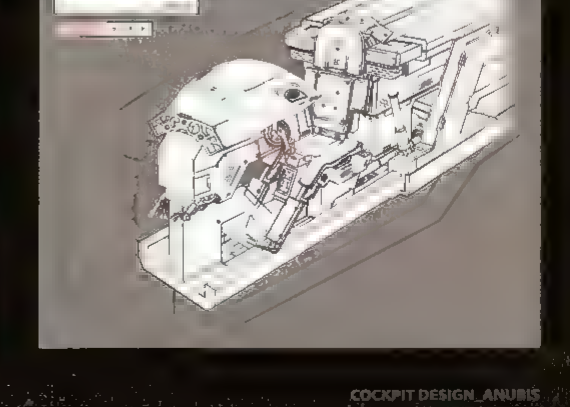






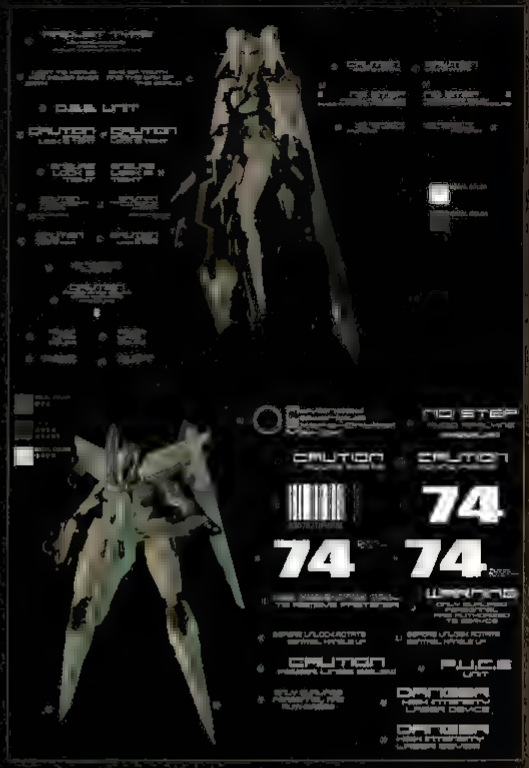


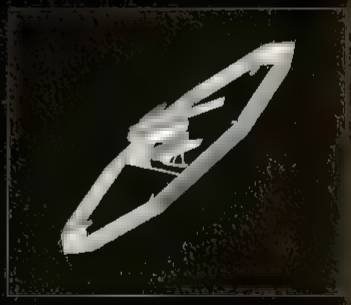




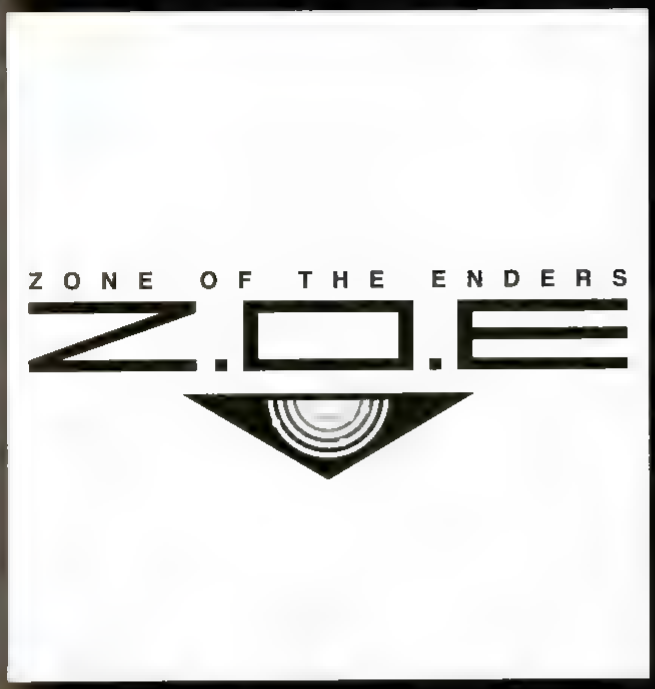
COCKPIT DESIGN_ANUBIS

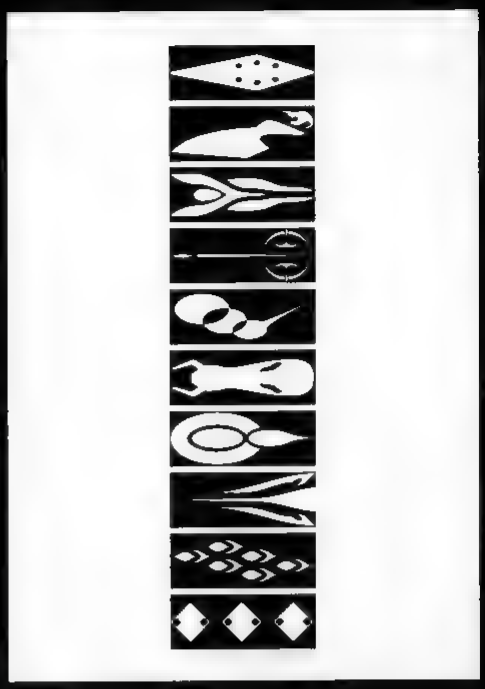
採氷LEVのコクピット

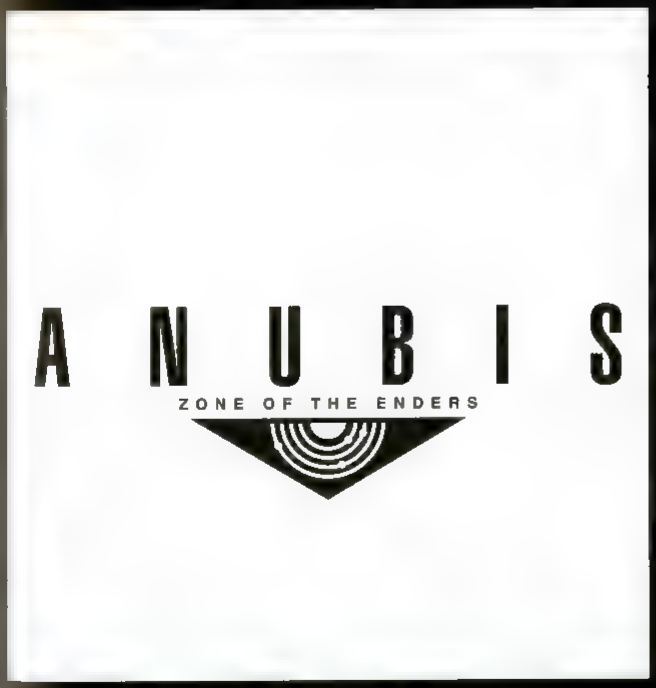




ジェフティ、フォビス、アーシェイト、ビックハイパーのディテール解析(上)/サカートの解析図(下)







LOGO

「ZONE OF THE ENDERS Z.O.E」タイトルロゴ(上段)／「ZONE OF THE ENDERS Z.O.E」のタイトルのメインロゴ(中段)
「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」タイトルロゴ(下段)／「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」のタイトルのメインロゴ(下段)

138-235

GAME GUIDANCE

158-185

Z.O.E. ZONE OF THE ENDERS

【木星圏、アンティリア】
爆発的な人口の増加、軍化の一途をたどる環境汚染、資源資源の枯渇。ゆるやかな滅亡で立ちゆかなくなった人類は宇宙への進出を開始する。
すぐ間近に浮かぶ月、火星だけでは居住と生産の仲組みを維持できず、ついには木星圏にまで開拓は及んだ。資源採掘支援基地として、木星の衛星エウロパ。そのラグランジェポイントL5に建設されたトーラス型スペースコロニー「アンティリア」は、人類人の生存域としては最果ての地となった。
採掘と輸送に従事する作業者およそ10万人。ここは反地球の要塞をとる火星の州、パシリアカウンティの軍事組織「パフラム軍」の拠点基地となっていた。

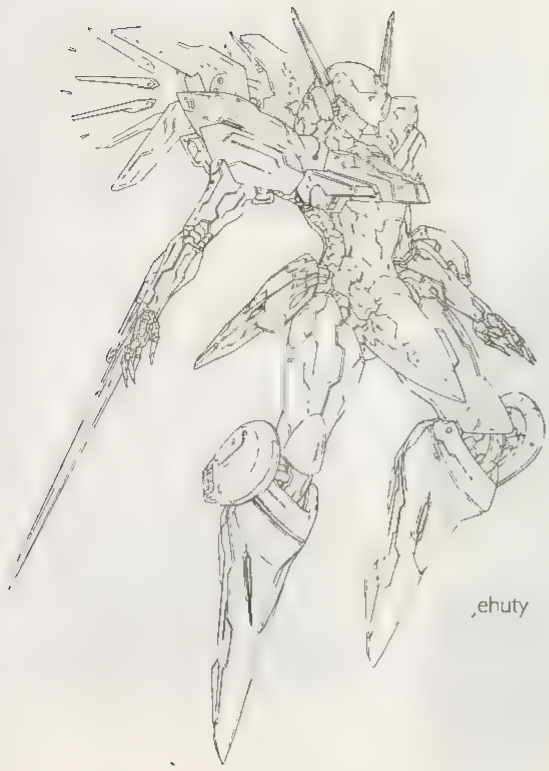
【新型オービタルフレーム】
アンティリアは全人類にとっての開拓基地であり、当然にも反地球にもそうなるものではなかった。
それ故、ダイモス事件で開発拠点を失ったネレイダス・ユニバーサル・テクノロジ(NUT)社とパフラム軍が、LEVを上回る人型の兵器、オービタルフレームの開発研究施設を置くことに適してもいた。
高度な機動能力とそれ以上の何かを秘めた二機の新型オービタルフレーム「ジェフティ」と「アヌビス」の存在を察知した連合宇宙軍(UNSF)は、アンティリアを奇襲占拠し、ジェフティとアヌビスを奪った。

【パフラムの襲撃】
時間をかけて開発したジェフティとアヌビスを奪取されて、パフラム軍はオービタルフレーム中隊を差し向け、それまでアンティリアを占拠していた連合宇宙軍のLEV部隊をものともせず、瞬く間にアンティリアを武力制圧する。
バウマン大佐を指揮官とし、ヴァイオラ・ギュネー中尉を副官とする、このパフラムの主力部隊は容赦なく火線を振りまいた。この混乱のさなか、コロニー在住の内向的な少年レオ・ステンバックは、友人たちの死を目の当たりにする。
逃げきえいなければもう奇められなくて済むと考え、しかも動えなかった己を責め、レオはその場から逃げ出してしまった。

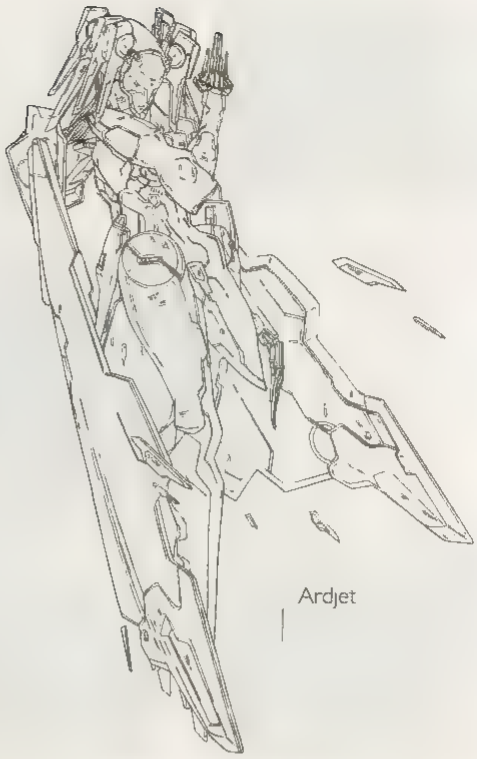
【ジェフティ、そしてADAとの接触】
パニックに陥るうち、偶然にもジェフティに乗り込んだレオは、同機搭載のAI「ADA(エイダ)」に言われるがまま機体を操作、パフラム軍と交戦する。これによりレオは、ジェフティを奪取しようとするパフラム軍にとっての攻撃対象となった。
時を同じくしてジェフティとアヌビスの回収にあたっていた連合宇宙軍特務部隊アトランティス号の副長エレナ・ワインバーグは、レオにジェフティを軍事施設から宇宙港へ移動するように依頼する。新型オービタルフレーム二機を持ち出せばパフラムはここからいなくなると説得されたレオは、宇宙港に待つアトランティス号へとジェフティを運び込むことを約束する。

【脱出へ……】
しかしまだ起動したばかりのジェフティは完全な状態ではなく、プログラムの不足を補うためにレオはコロニー内を探索する必要に迫られる。その途上で、レオは炎に包まれる居住区に、少女セルヴィス・クラインの姿を認めた。
彼女は孤児院の子どもたちが取り残されてはいないかと確かめに行こうとしていたのだ。危機に直面する少女を救ったレオは、ふたりジェフティに乗り、連合宇宙軍との合流をめざす。戦火に巻き込まれた無料な青少年と少女は、はたして無事に宇宙港へとたどり着けるのだろうか――。

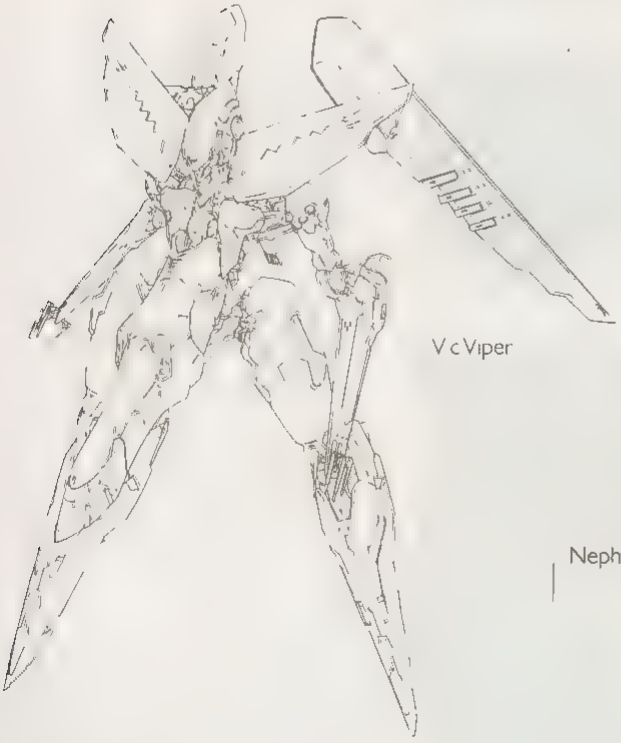
■公式サイト「STORY」より。
http://www.konami.jp/zoe_hd/jp/story_zoe.html



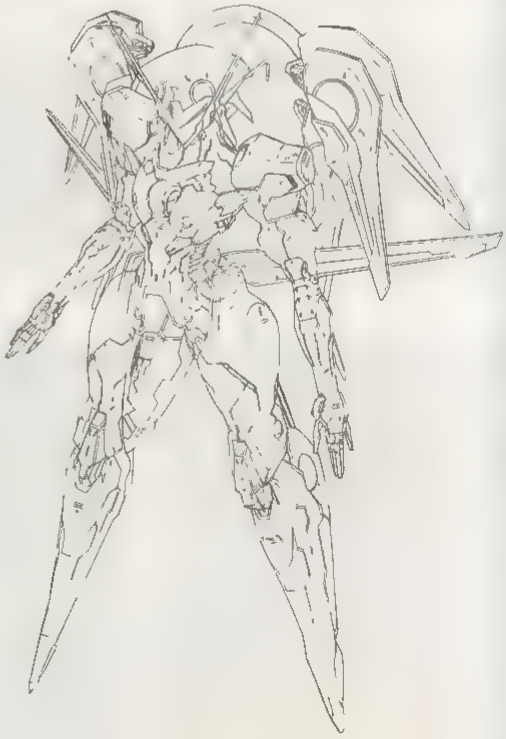
,ehuty



Ardjet



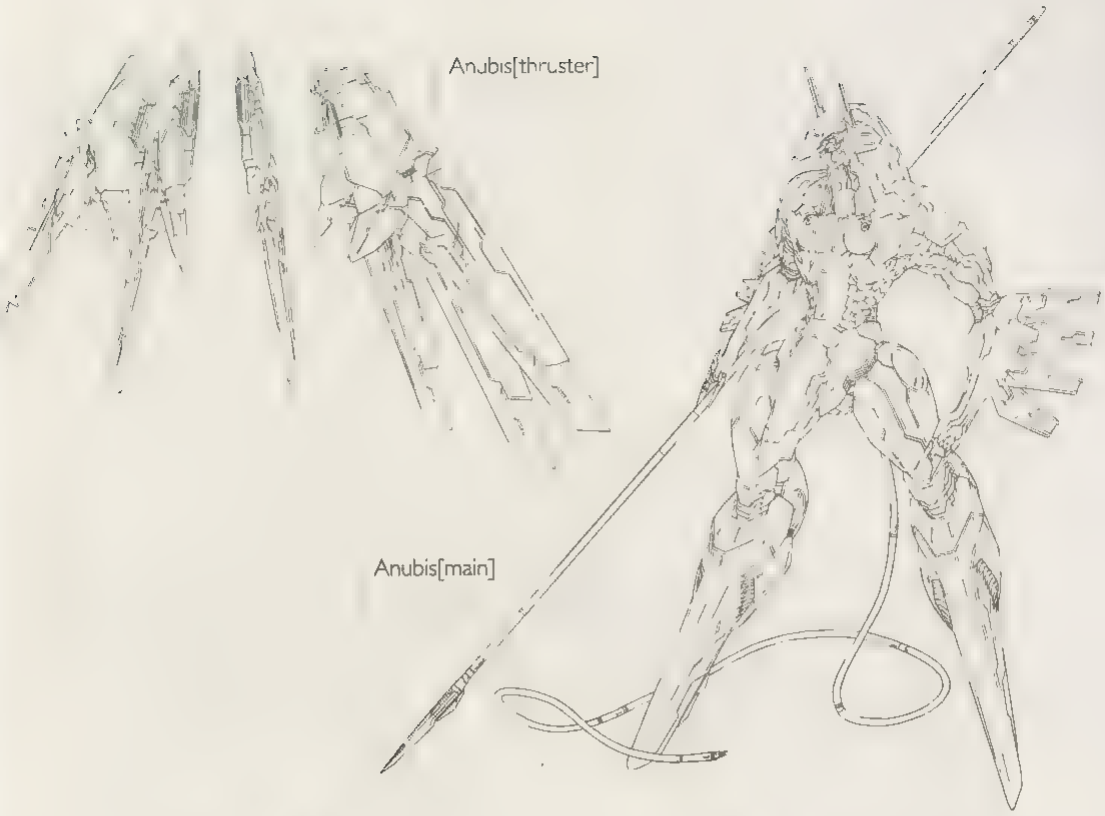
V c Viper

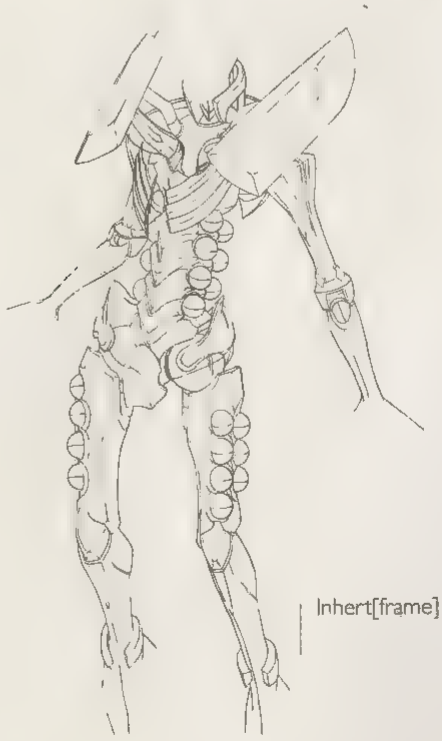


Nephtis

COMMENTARY

ノェフティ（上左）／ア　ジェイト（上右）／ビックバイパー（下左）／ネフティス（下右）
P042からP043に掲載したオービタルフレーム完成イラストの原画群。
ヒ ック バイ ー は初期設定ではクラウ・ソナスという機体名であった。
ダーナ神族の王"銀の腕"ことヌアザが持つ「不敗の剣クラウ・ソラス（Claimh Solais）」からか。



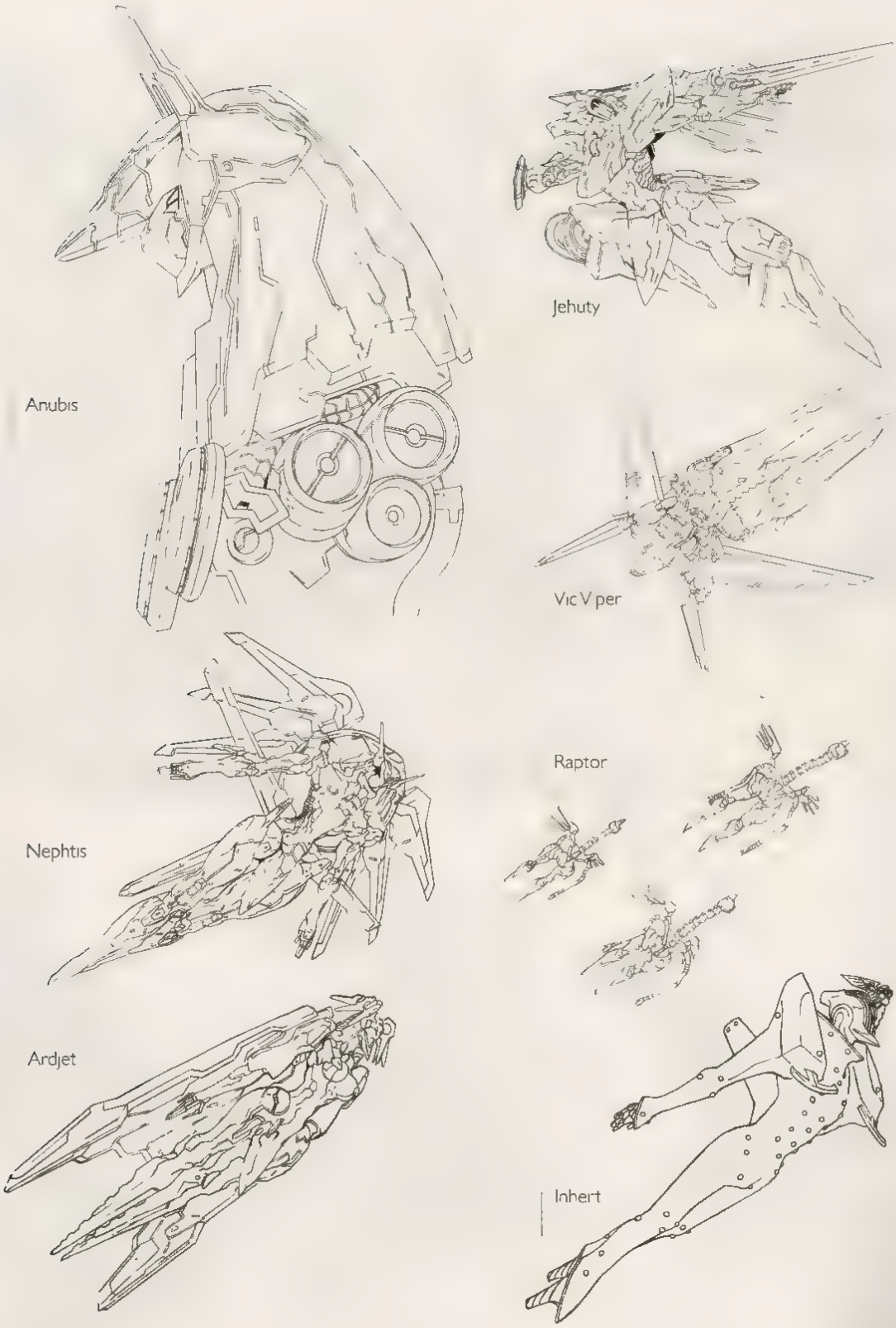


COMMENTARY

アヌビス(上)/インヘルト(下2点とも)
P236同様の原画。
アヌビスはスラスタ　が別途描画されていたものを併載した。
インヘルトの内部フレーム設定(下右)は確認機会の少ない貴重な資料だ。

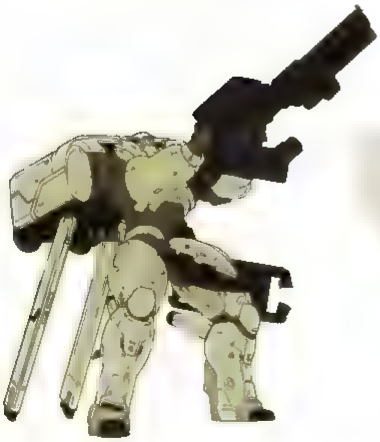
COMMENTARY

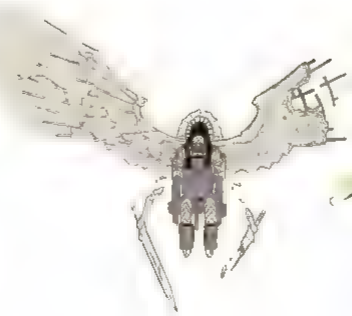
シェフティ（上左）／アヌビス（上右）
「対決」と題されたプリマビジュアルの原画。完成版はP026に収録。
ディンゴ（下）
PS2『ANUB'S ZONE OF THE ENDERS』パッケージイラスト用の原画。



COMMENTARY

アヌビス(上左)／ジェフティ（上右)／ビックバイパー（上右下)／ネフティス(中左)／
ラプター（中右)／アージェイト(下左)／インヘルト(下右)
P.238のディンゴの背景に配置されているイラストの原画。
悠々たるメインメカに混じって、ラプターの存在が愛らしい。



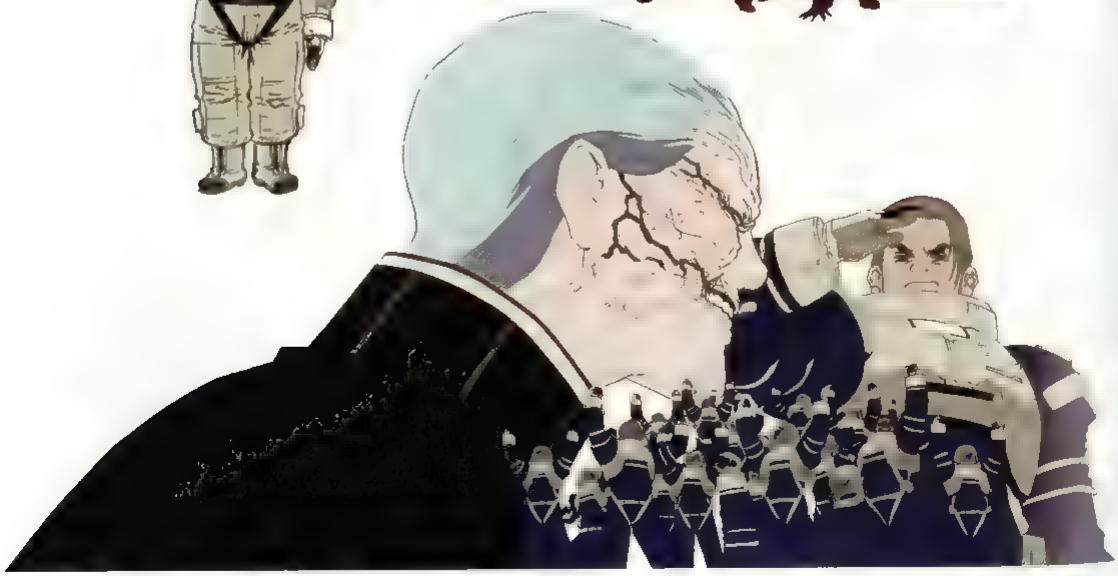


COMMENTARY

PS2『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』攻略本用に描かれたイメージイラスト。
完成版はP002-003に収録したもの。P243にかけてパーツ群を掲載する。
上からバノラム戦艦とピックバイパー、採氷船、ダイモスステーションのコンテナ、
アトランティス号と連合宇宙軍艦船、分身するインヘルト。

COMMENTARY

P240の下段左から宙を狙うファントマ、インヘルトコクピット内のロイト、腕を組むアヌビス。
P241の下段左から勇躍するジェフティ、柱を構えるネノティスと両腕を広げたア　ジェイト、アーマーンアヌビス。



EXPLANATORY

上左から緊張のレオ　スナンバック 両腕を大きく開くノウマン(ランナースーツ着用)
敬礼するファイバー　伊達メガネ装着)、不敵な表情の無敵艦隊艦長とポーズを決めるザカートランナーズ
ノウマンの横顔と敬礼するファイバー　連合宇宙軍のパイロットたち。

COMMENTARY

上左からうつむくケン・マリネリス、背面を開示するヴァイオラA)、
そのうしろに天を仰ぐエレナ・ワインバーグと両ヒザを曲げたアンジー、
「心肺機能を維持する装置をジェフティに直結された」ディンゴ イ グリット。

246-285

HAIDARA EXtended

HD《再起動(REBOOT)》のメモリアルとして捧げるスペシャルページ。
新規素材、監修原稿、イラストストーリー、開発スタッフインタビュー、ゲストイラスト。
これまでの10年を振り返り、そしていま次の10年に向けて。
『Z.O.E』と『ANUBIS』の楽しみをより深く、より高く追い求める人へ。

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION 再起動コンテンツ

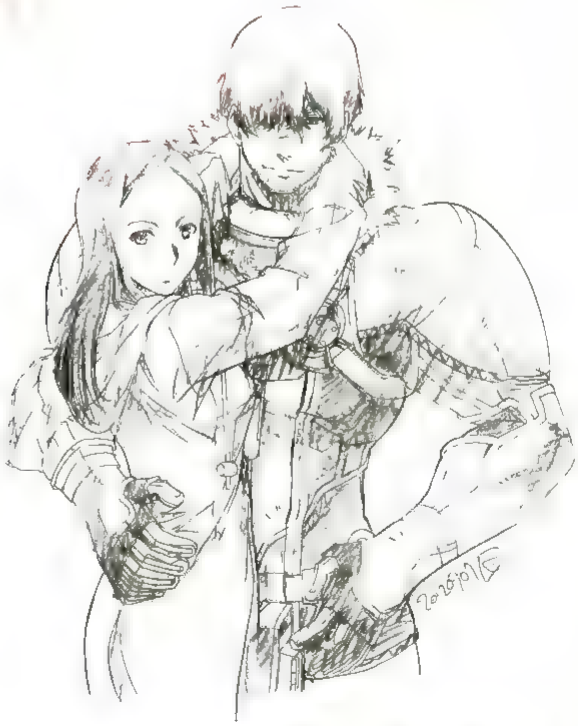
PlayStation2でプレイするために開発された『Z.O.E』『ANUBIS』から10年、HD［high definition］環境を前提とする『HD EDITION』のためには、鑑賞に見合う新たな素材が必要となった。3Dモデルの詳細、イメージカット、ゲーム内のパイロットウィンドウグラフィックに至るまで多くのパーツがリファインされ、「再起動」された。関係スタッフがエネルギーを結集して作り上げた、『HD EDITION』のためのコンテンツを収録する。

ORBITAL FRAME

［上段2点］オープニングムービー用のジェフティ調整・背面の設定。高解像なディテールで仕上がられていることがわかる。／［中段4点］オープニングムービーで搭乗者と機体が示される際のカット。CGに対して全面的にレタッチされた。／［下段4点］限定版「PREMIUM PACKAGE」特典のリブートブック掲載用素材のイメージカット。このうちジェフティのイラストが描き起こされた（本書巻末に再録）。

本頁の仕上げはすべてアートディレクター・大澤敏博氏による。

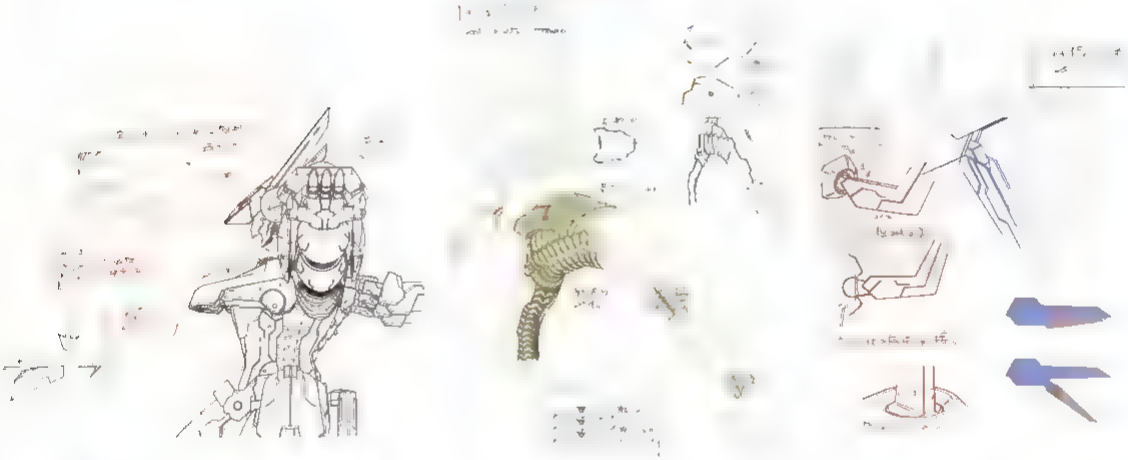
IMAGE ILLUSTRATION



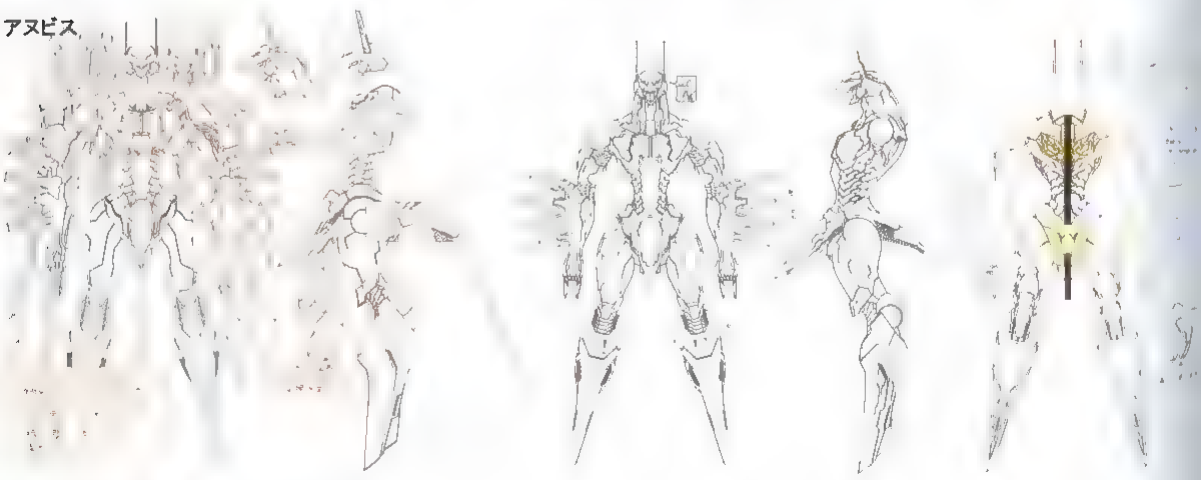
【上左】当初オープニングムービーに挿入される予定だったヴァイオラのシャワーシーンのイメージ。／【上右】ヴァイオラ　ギュネ　。彩色版をP280に収録。【下左】セルヴィス。服装が『ZOE』のときと異なり活動的になっている。【下右】親密な様子のアンシーとディンゴ　イ　グリット。

ヴァイオラ(2点とも)とセルヴィスは西村誠芳氏　アンシ　&ディンゴのイラストは石野聡氏による。

3D MODEL -detailed indication



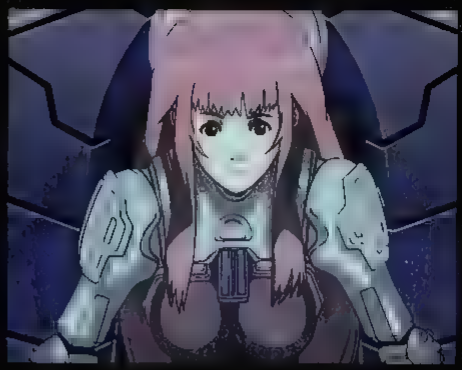
アヌビス

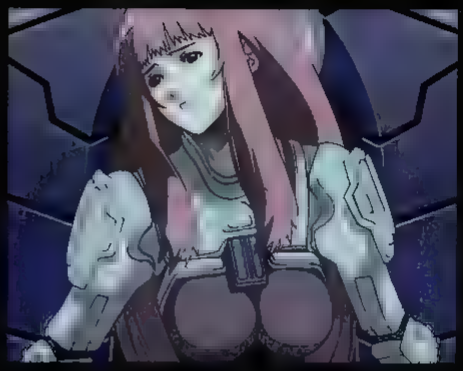


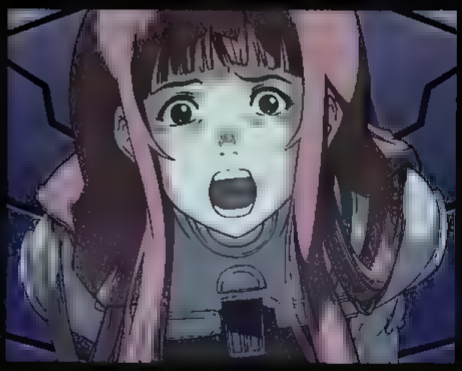
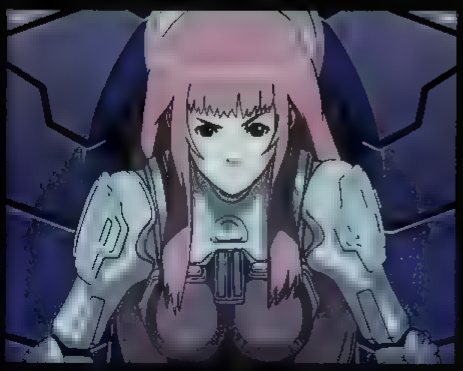
【上段】ノェフティのモデ ノグ監修。メカでありながら有機的、生物的なュア スを生み出すための調整がなされている。肩関節の内部構造など実に興味深い。【下段】アヌビスのモデリング監修。微調整の積み重ねが完成品のクオリティを支えて るごとがわかる。

3D MODEL -detailed indication

【上段】アージェイトのモデリング監修。顎(アゴ)をきゅっと引いた表情や、女性的なラインの顔成にこまやかな注意が配られている。
【下段】アヌビスのモデリング監修。狗神を思わせる特徴的な外観を形成する、各パーツのディテールが書き込まれている。

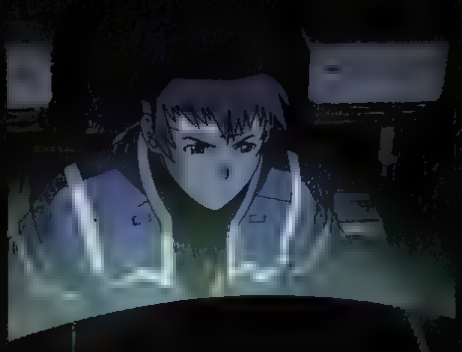




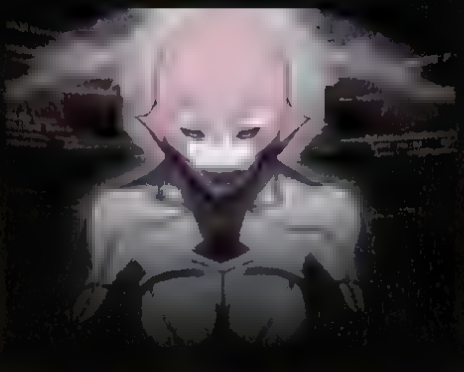
P.253までパイロットウインドウのグラフィック一覧を掲載。『HD EDITION』用のため新規に作り起こされた。PS2版を元に、しかし高解像の描写にアジャストさせるために、衣装・背景・ライティングなどが一新されている。左上からアイシコ・イーゲット／アンジー／リック／ケン・マリネリス(5点)

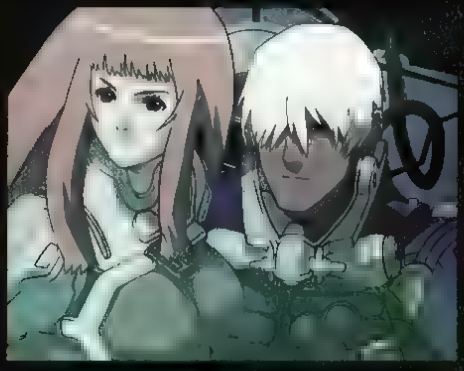
PILOTWINDOW



左上からレオ(2点)／連合宇宙軍兵士／テイバー（3点）／エレナ・ワインバーグ

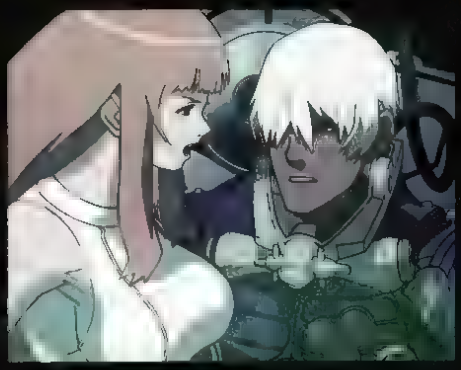
PILOTWINDOW

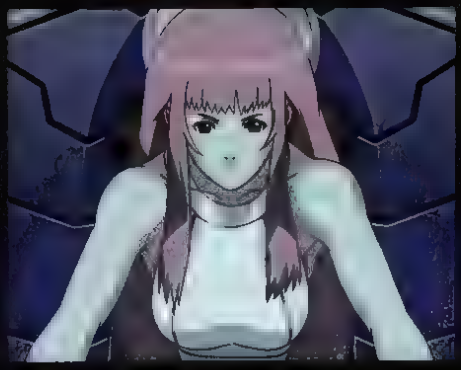


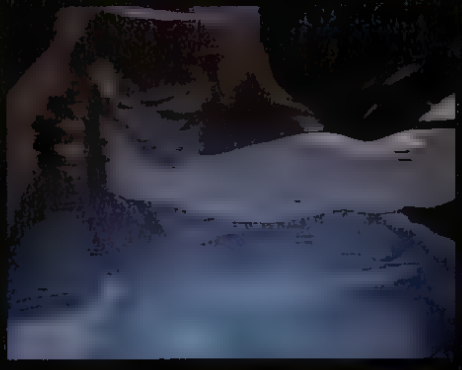


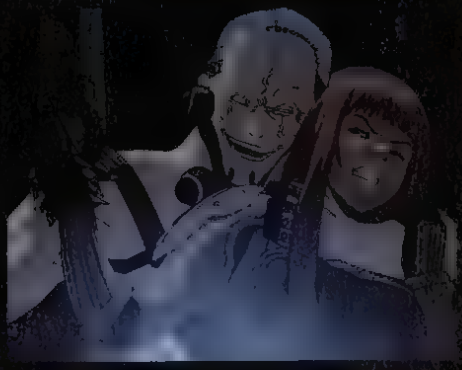
左上からノウマン／ヴァイオラA.I.(2点)／ロイド／無敵電障電兵／ケン・マリネリス(3点)

PILOTWINDOW









上段右インナー装のケン・マリネリス(左)ノゾウマンに襲われるキャロル(右)

ZONE OF THE ENDERS
—illustration story—

角川書店刊ニュータイプエース[Vol.14-Vol.18]に掲載されたイラストレーションストーリー全5回を再掲。

illustration story

01

Viola

(この戦場でもなかった。)

もはや何も囁かない戦場に、彼女は怪(あ)んでいた。

故に、直後に無人機の反応が格納施設(ハンガー)から消えた時、彼女の顔に浮かんだのは失望ではなく歓喜の色だった。

爆発の残滓を抜け、加速してくる青い機体。目標「ジェフティ」は、期待以上の機動性を以って、彼女――ヴァイオラが駆るオービタルフレーム「ネイト」に肉迫した。

しなやかで重い一撃が、ネイトのフレームを軋ませる。

射撃と斬撃を自在に操り、機体は流麗な軌跡を描く。遠間から一気に詰める素晴らしいまでの躍動。

美しい、と思った。

相当の使い手(ランナー)に違いない。彼女はその斬撃の快感に酔いかけた。

「わあああああああ！」

その時、開いていた回線から慟哭にも似た、幼い叫び声が響いた。目の前の機体が刻むリズムと一致するその息遣い。それは紛れもなくジェフティから発せられる叫び声だった。

(子供が操縦している!?)

ヴァイオラは狼狽えた。心の揺れが、振るう刃に迷いを載せる。迷いは、加速するジェフティの太刀を受け止めるだけにした。二機の剣の交錯が鮮やかな光の粒子となって飛散する。それは粒塵にも似た光だった。

ヴァイオラは、身体の奥にちりちりと燃える何かを感じた。彼女が戦場に求め、見つけられないでいたものが、今、像を結ぼうとしているのか？

通り過ぎる残滓を目で追った次の刹那(フレーム)、彼女は彼の太刀をその身に受けた。

「くそっ・・・油断した……！」

そう、1走った自分に腹を立てる一方で、制御できない思いが彼女を満たす。かつて愛し、喪った後封印した数々の妄執(ビーム)。

(なんだこれは？　今になってなぜこんな気持ちになる？)

「ヴァイオラ、撤退しろ」

機体に現れた動揺を見透かすように割り込んできた、バフラム軍指揮官ノウマンの声。

ヴァイオラは我を取り戻し、羞恥に支配された。

「……。ちっ、恥をかかせてくれたねえ。今度会う時を楽しみにしてな」

---

supervised by Nobuyoshi Nishimura
illustrated by Satoshi Ishino
finished by bridge
special effect by Hiroshi Asami
Writing by Takahiro Omori

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクション所属。
コンセプトアーティスト。本稿の監修を担当。

石野聡
アニメーター、キャラクターデザイナー、メカニックデザイナー。スタジオヘらくれす所属。
『HD EDITION』オープニングムービー作画監督。
本稿の作画を担当。

株式会社ブッシュ
アニメーション制作会社。本稿の仕上げを担当。

浅見弘志
本稿の特殊効果を担当。

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクション所属。
アーティスト。本企画全5回の執筆を担当。

illustration story

02

Ken Marinaris

「リック、逃げろ！」

思わず叫んだディンゴを敵と認め、桃色の人型は、鷲鷹の如く高く飛び、纏う外套を無数の欠片と四散させた。欠片は紅い殺意を伴って、彼の乗る青い機体を目掛け飛ぶ。

しかしそのどれもが彼を傷つけなかった。左腕に凝えた盾がそれを跳ね除け、次いで一群を右の掌から発せられた幾筋の光線が精緻に撃ち落したから。一連の動作を淀みなく、まさにディンゴが考えるよりも早く処理して見せたのだ、この機体は。

採掘士・ディンゴが巨大な氷漬けの箱を見つけたのはまったくの偶然だった。続く退屈な業務に頭れた小さな綻び。箱の中で眠る青い偶像を発見した時、目者を不安に企めた。

それが何かを彼は知っていたからだ。

「オービタルフレーム・・・！」

同時に起こった謎の強襲。爆撃を受け均衡を失った箱は、ディンゴを抱き滑落した。

その時、「ジェフティ」は起動した。

「おはようございます。戦闘行動を開始します」

無機質な目覚めの挨拶の後、ジェフティはまず幾多の無人戦闘機群を薙ぎ、ＬＥＶであれば日を費やすだろう距離を事も無げに跳んだ。そして今見せた壮絶なる応酬。まさしく冠する神の名に足る所業だった。

ジェフティによって弾かれた欠片が、触れた氷山を一瞬にして蒸発させる。その熱量の塊は主が手繰る糸束の様に引き戻され、美しい軌跡を描いて彼女を周回した。この桃色の機体「アージェイト」もまた、等しく威容を誇っていた。

「見つかったからには渡してもらうわ。」

不意に流れ込む、張りのある女性操縦者の声。まだ少女といってよいその声はしかし、軍人特有の乾いた響きを以ってディンゴの忘れたい過去を抉り出す。

軍事組織バフラムのやり方はいつもそうだ性急にして苛烈。辺り構わず身勝手な戦場を創出し蹂躙する。それはかつてディンゴがした行為そのものであり、閉ざした唯棄すべき日々だった。

「バフラムがカリストになんの用だ」

「へえ、ただの採掘工じゃないようね」

隠遁し掴んだ退屈と平穏を、バフラムは破壊した。その指揮をした主を確かめねばならない。心当たりは、あった。

「そこを通せ！」

その覚悟に呼応する様に、少女の鼓舞の声がスピーカーを震わせた。

「はいだらー！」

新川 洋司
株式会社コナミデジタルエンタテインメント小島プロダクション所属。リードコンセプトアーティスト。『ZOE』『ANUBIS』のアートディレクター、メカデザイン担当。

Illustrated by Yo i Shinkawa

illustration story

03

Leo Stenbuck

なんだあれは？」

キラリ煌く光を、ディンゴは揺れる陽炎の向こうに見た。

それは落陽に照り輝く一振りの剣。白銀は音速を超え、瞬時に周囲をキルゾーンに変える。

最初の瞬きでジェフティの頭上を吹き抜けた音速の主は、次の瞬きにはヒトガタへと姿を変じ、両の拳を振り上げた。豪速の拳は大気を圧してジェフティに重い衝撃を叩き込む。嵐に目を瞑り再び開いた時、ヒトガタは既に剣と化し、再び飛んで彼方の灼陽に身を溶かした。

光学兵器と肉弾とを幾重に織り、追従する分身が攻撃を倍加させる。その姿は一陣の風と形容するに相応しい。

風の精霊にして刃なり、ビックバイパー。

しかしディンゴの脳裏には、この可変戦闘機が見せる敏捷さへの驚嘆とは別に、ある種の既視感が浮かんでいた。軋む躯体を刷致し、次の動きに転換する体の捌き。それはかつてディンゴがパフラム軍で実践した、旧式のＬＥＶに無理を強いる時の所作に似ていた。

（こいつは Ｏ Ｆじゃない。ＬＥＶの動きだ）

ならば、高速度戦闘が操縦者に強いる負荷は相当のものだろう　おそらくは、この速度世界を識らぬ旧世代のフレームとＡＩの不足を、持ちうる限りのスキルで充てている。でなければ機体はたちまち自壊するだろう。そういう恐怖があのコックピットには充満している。

それを天賦の才と強い意志とで律し、このオービタルフレームの領域で、彼はジェフティに何かを伝えようとしているのだ。衝き動かすものは憎しみではない。むしろ愛情に近い。

徐々にジェフティの間合いに引き寄せ遂にビックバイパーを捉えた時、ディンゴは確信していた。この気骨ある搭乗者の目的は、破壊ではない。

「待て！」

拮抗する刃が両者を照らす、

「俺はパフラムじゃない！」

敵味方認識さえ確認できれば、これ以上の衝突は回避できる筈だ。

しかし返答は全く違う次元からやってきた。

「パフラムじゃなかったら何だっていうんだ！」

あまりの無邪気に唖然とするディンゴに変わって、それまで沈黙を守ってきたジェフティの戦闘ＡＩが、問いを投げた。

「あなたですね？　レオ・ステンバック」

illustrated by Shirou Miwa

三輪士郎
漫画、イラスト、キャラクターデザインなど各方面に才能を発揮するクリエイター。ウルトラジャンプ（集英社刊）で『DOGS/BULLETTS&CARNAGE』連載中。

COMMENTARY by Shirou Miwa
『Z.O.E』HD化でオービタルフレームの流線がバッキリ観れてこんなに嬉しい事は無い　！　本編中でも印象的なディンゴとレオのファーストコンタクトが描けて楽しかったです！　ジェフティもバイパーもイケメンだなぁ。『自分の事なんだよ!!』って返すディンゴさんが好きです。

illustration story

04

Dingo Egret

日は落ちて地平は暗く、空との境を曖昧にする。

目指すクレバスが吐き出す呼気が濃い。地下要塞アーマーンを護る無人機の発する熱が、黄昏の雲を歪にする。クレバスに続く荒野は平坦に、並ぶライトがドット模様の規則性を描く。それは侵入者を裸にする殺戮のステージ、演目は死に違いない。

この絶望の荒野を白き群れが往く。ジェフティとビックバイパー、そして残存するファントマ僅か数十機の悲壮なる行軍。だが群れを満たすのは戦力の多寡とは別の論理だった。

仲間を殺された者。

家族を奪われた者。

絶望の果てに得た覚悟の相貌、悲しみの眼窩に自然する怒りの炎を宿して、戦士達は乾きの大地を進む。

眼前の荒野を支配する静寂。それも間もなく終わる。ここが頃合、とディンゴは自分を信ずる全ての戦友に向け命じた。

「地下要塞アーマーンはこの前方、クレバスの真下だ。全機直進、クレバスに到着した者から各自降下し、下段で待機、ポイントゼロで合流する」

号令に反応して、ビックバイパーはジェフティに接近して言った。

「ディンゴさん、敵が近い」

「他人に気を配れるのは俺達だけだ。こいつらを前方のクレバスまで誘導する。一機でも多くだ」

「わかった」白鷺は荒野を見下ろす鳥になった。

並び加速するファントマの背中を見ながら、ディンゴは彼らの中にかつての仲間を見ていた。偽りの理想に殉じ散った戦友達。彼らを護り導けなかった自責と哀しみ。それらの思いが去来し、やがて一つの決意に像をなす。

ディンゴは決意をひとりごちた。

「…もう仲間は殺させねえ」

風が変わった。

「敵機、接近」

警告音と共に、ADAが敵の到来を告げる。

無人機が放つ眼光が、遥か地平線を真っ赤に染める。それが瞬く間に溢れ出し、絶望が、[illegible]荒野を埋めつぶしていった。

もう、地平線は見えない。代わりにあ[illegible]は、機械の殺意だ。殺意は一斉に何かを叫んだ。

程なく、飛来する光弾の一つが足元を[illegible]爆ぜた。次いで方々からの爆圧がジェフ[illegible]を押す。被弾したファントマが上げる悲鳴が[illegible]クピットに満ちた。それはこの長く厳しい戦いの嘶久にも聞こえた。

一機でも多く。ジェフティはひとときの[illegible]を凝わせて、赤い荒野に跳躍した。

Illustrated by Yasushi Suzuki

鈴木康士

数々の書籍装画、挿絵をはじめ、ゲームのア[illegible]トディ[illegible]などとしても活躍するクリエイター。鳥居のブッキ[illegible]BIS ZONE OF THE ENDERSシリーズのボックスアート[illegible]る。

COMMENTARY by Yasushi Suzuki

こんにちは鈴木です。きまった荒野乱戦[illegible]の[illegible]選び手方策のトラマや妄想もできて魅力的です。ちなみ[illegible]ティが持っているのはバ[illegible]トのつもり[illegible]です。[illegible]デザインの資料が見当たらず、ゲーム画面でちら見しなが[illegible]ました。こんなときも精細なHD版はありがた[illegible]です。

illustration story

05

Nohman

「見ろディンゴ、これがアーマーンの力だ！」

地下空間は急速にその姿を破壊の圏へと変える。そこかしこで柱が崩落し、天井の裂け目から射す光条がアヌビスに神々しい輝きを与えた。その威風はまさしく魂の裁定者の如く。

「ノウマン。パシリアを滅ぼす気か!?」

ディンゴはかつての指揮官に向け、ある種の期待を以って問いを投げた。しかし、アヌビスとの融合を図ったノウマンは既に彼方の住人。その目には破滅の咆哮に慄くこの景色も、賑々しい喧騒程度としか映らない。彼は関心の埒外からの問いに笑い、

「パシリアがどうした。手始めに火星ごと滅ぼそうじゃないか！」

それが最良の知見であるかのように応えると、怒りを滲ませるディンゴに向け天啓を授けた。

「くらえ、ディンゴ！」

天蓋が大きく口を開き、一際強い光芒が落ちジェフティを圧し潰した。それはメタトロンが生み出す重い光。身を屈め伏す彼の総身を無数の光の矢が穿つ。外殻を削ぎ落とされたジェフティは、ひび割れた傷口を晒して立ち尽くす聴衆となった。

その成りをウットリと見つめ、ノウマンは陶然と詠い始めた。

「有史以来、人類は様々なエネルギーを手に入れ、文明はその力に導かれて歩んできた。ではメタトロンほどのエネルギーが導く文明の行き先はなんだ？」

轟音がトーンを上げ光芒は輝きを増す。共鳴するメタトロンの迸りを体内に感じ、アヌビスは天仰ぎ両手を広げ蒼い粒子を鮮やかに放ち始めた。

「破壊だよ。全てを終わらせるほどの破壊だ。宇宙の意志が、人類の無意識が終末を望んでいるのだ」

饗宴を祝う結びのことばに呼応するかの様に、降り注ぐ光の柱が動きを変えた。萎縮した空間が臨界を超え、本来の形へと復元をはじめる。光の還流が堰切って辿る帰途の道行きに、ジェフティと周囲の全てを抱き一斉に上昇を始めた。

圧縮空間という名の亜高速の道は遂に開かれた。アヌビスはおのが身を光に預け、破滅の扉に手をかける。

「見ろ、これがメタトロンの意志だ！」

そして跳躍の瞬間、ノウマンは全身にメタトロンの輝きを湛えて、ありったけの愛でディンゴを誘った。

「止めてみろ、ディンゴ！」

「うおおおお！」

ディンゴは怒りを以って随行に応じた。

静寂の圧縮空間が、対なる二つの鍵を抱いて跳躍する。オレンジ色の放射状の先に待つ虚空へ。

Illustrated by Kanetake Ebikawa

海老川 兼武

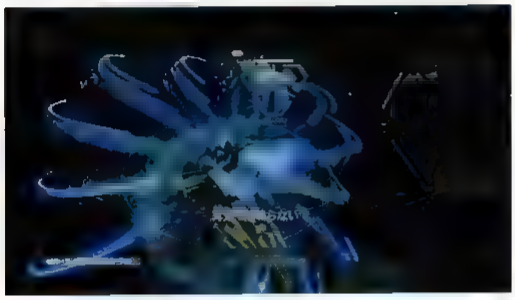
メカニックデザイナー。『機動戦士ガンダムOO』『エウレカセブンAO』『フルメタル・パニック！』など、数々のアニメ作品のメカデザインを手がける。

COMMENTARY by Kanetake Ebikawa

アヌビスとジェフティ描かせていただきました！　実はPS2版制作時にアーメバートのモーターワークをお手伝いさせて頂いたのですが、手違いでスタッフロールに名前が載らなかったという悲しい思い出が…。キャラクターデザイナーでもある西村誠芳さんがその事を覚えていて下さいまして、晴れて今回HD版でスタッフロールに名前を載せて頂く事に…。その上こんなイラストを描く機会を与えて頂けるなんて…。本当に自分は果報者です。

DINGO REACTION

『ANUBIS』においてエイダの呼びかけに対して
リアクションすると発生するディンゴのセリフ、
およびそれに反応するキャラクターの主要な例を紹介。
(詳細はP.134「ディンゴ・リアクション」参照)
ディンゴとエイダの信頼関係や、ほかキャラクターとの人間関係を
垣間見ることのできる貴重な資料だ。



■ シーン限定

■ カリストにて

[illegible]	[illegible]	返し	[illegible]	[illegible]	返し
[illegible]ロン反応	了解		はい		
[illegible]	はっ		あー	[illegible]	
了何ってなの？	無っなくても感ずるが		通り状態が悪い	聞き取れない	
[illegible]	今回がいで		[illegible]		
[illegible]	はっ		[illegible]		
採水LEVガイド	[illegible]	返し	[illegible]		返し
精度が低確性があります	重要		[illegible]		
[illegible]	[illegible]	返し	[illegible]		返し
面白いな	やっぱりはは		[illegible]		
[illegible] 撃破	[illegible]		何故		
数が多いので注意	[illegible] 了解		[illegible]		
[illegible]	[illegible]		[illegible]		
[illegible]	[illegible]		[illegible]		
[illegible] 撃破	[illegible]		[illegible]		

■ 火星荒野にて

エイダ	[illegible]	返し	[illegible]	
敵[illegible]現実空間機動	[illegible]		[illegible]	
戦闘予測時間30秒	了解	現動予測作業	[illegible]	
[illegible]見事です	[illegible]		[illegible]	
通信[illegible]	[illegible]		[illegible]	
通信[illegible]ですね	文[illegible]ないが		[illegible]	
通信[illegible]ですね			[illegible]	
定的 [illegible]	[illegible]		[illegible]	

■ 通信が繋がっていると事です　それ[illegible]を返したとき　[illegible]

■ バシリア市街地にて

エイダ	[illegible]	[illegible]	
[illegible]ンを開始します	[illegible]	[illegible]	
敵を全て排除しましょう	了解	[illegible]	
戦闘による周辺の被害増大	[illegible] 了解	[illegible]	
	[illegible]	[illegible]	
戦闘による民間施設への被害増大	[illegible]	[illegible]	
		[illegible]	
		[illegible]	
建造物に注意してください	了解	[illegible]	
民間建造物 A or B のいい例	[illegible]	[illegible]	

■ 武装列車戦にて

エイダ	[illegible]	[illegible]	
列車が到着するまで、あと10分	了解、撃って撃って撃ち続ける	なんで撃ちこんだ目に	
最後尾車両破壊	[illegible]	[illegible]	
あと3機です	[illegible]、行くぞ	[illegible]	
あと1機先頭車両のみです	[illegible]	[illegible]	
あと1分	[illegible] 了解	[illegible]	
あと1分	[illegible]	[illegible]	
イロンを破壊	[illegible]	[illegible]	
敵影ありません	[illegible]	[illegible]	
排全滅です	[illegible]	[illegible]	

■ 資材運搬路にて

エイダ	[illegible]	返し	[illegible]	
列車の側面あと[illegible]撃破	[illegible]		出撃[illegible]	
通信[illegible]でも[illegible]戦では[illegible]なら[illegible]	了解 [illegible]		脱機[illegible]	返し
敵[illegible]撃破です	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	敵[illegible]		BY[illegible]	
[illegible]通信[illegible]戦を提案	了解 [illegible]		[illegible]	
敵機撃破	エイダ[illegible]戦し	機動[illegible]	[illegible]	

■ ベクターキャノン

エイダ	[illegible]
ベクターキャノンモード移行	[illegible]
	了解
撃てます	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

■ アーマーン中枢(アーマーンアヌビスへの最後の攻撃)

エイダ	攻撃方法によって変化
[illegible]	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

■ 戦闘編

■ エイダからの提案、指示に対して

エイダ	[illegible]	[illegible]	
輝度の[illegible]を[illegible]してください	[illegible]	[illegible]	
[illegible]の[illegible]全提案	[illegible]	[illegible]	
	[illegible]	[illegible]	
	[illegible]	[illegible]	
先に回収[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	了解 [illegible]	[illegible]	
[illegible]の使用を提案	[illegible] 了解	近距離[illegible]	
撃由[illegible]を[illegible]	[illegible]は[illegible]で使[illegible]ます	[illegible]	

■ 敵の増殖、エンカウントに対して

エイダ	[illegible]	返し	[illegible]
敵[illegible]確認	[illegible]		[illegible]
	[illegible] 了解		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
エンカウント	[illegible]秒で[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]確認 戦闘開始	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	[illegible]秒[illegible]		[illegible]
援軍接近	何機[illegible]敵[illegible]		[illegible]
連動[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■ ダメージ、定量オーバーに対して

エイダ	[illegible]	返し	[illegible] 返し
ダメージ[illegible]%	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
ダメージ 75%[illegible]	[illegible]		[illegible]
	かなり[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	敵も[illegible]		[illegible]
	待ち[illegible]		[illegible]

■ 敵機の撃破、全滅に対して

エイダ	[illegible]	返し	[illegible] 返し
敵[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]撃破	敵機[illegible]		[illegible]
撃破[illegible]	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	敵[illegible]撃破[illegible]待[illegible]		[illegible]
敵、全滅	[illegible]		[illegible]
	0.5秒[illegible]		[illegible]
	敵撃[illegible]		[illegible]

CAST & CHARACTER VOICE

■ ZONE OF THE ENDERS Z.O.E

Character		Age [2172]	Sex	Character Voice
レオ・ステンバック	Leo Stenbuck	14	male	鈴村健
エイダ	ADA	—	—	芳野美樹
セルヴィス・クライン	Celvice Klein	14	female	堀江由衣
ヴァイオラ・ギュネー	Viola Gyune	unknown	female	手塚ちはる
エレナ・ワインバーグ	Elena Weinberg	26	female	夏樹リオ
ロック・サンダーハート	Rock Thunderheart	unknown	male	梨田清之
スラッシュ		unknown	male	鳥海浩輔
アックス		unknown	male	大西健晴
ナイトレイド		unknown	male	押田浩幸
ノウマン	Nohman [Ridley Hardiman]	unknown	male	江原正士

トット絵　中村如俊（株式会社コナミデジタルエンタテインメント 小島プロダクション）

■ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

Character		Age [2174]	Sex	Character Voice
ディンゴ・イーグリット	Dingo Egret	28	male	井上和彦
エイダ	ADA	—	—	芳野美樹
ノウマン	Nohman [Ridley Hardiman]	43	male	小杉十郎太
ケン・マリネリス	Ken Marinaris	19	female	雪野五月
レオ・ステンバック	Leo Stenbuck	16	male	鈴村健一
ヴァイオラ	Viola A.I.	—	—	手塚ちはる
ロイド	Lloyd	70	male	阪脩
テイパー	Taper	24	male	堀川仁
エレナ・ワインバーグ	Elena Weinberg	28	female	小林優子
無敵艦隊艦	Captain	54	male	谷口節
ザカートリーダー	Zakat Leader	38	male	立木文彦
リック	Rick	18	male	岩田光央
アンジー	Angie	22	female	日笠山亜美
LEV ナビゲーター	LEV Navigator	—	—	伊藤美紀
ストーム中隊隊長	Storm Captian	unknown	male	松尾まつお
ストーム中隊隊員	Storm Fighter I	unknown	male	八戸　優
ストーム中隊隊員	Storm Fighter II	unknown	male	田中佳人
エリー・ケイトン	Ellie Kayton	42	female	熊谷聖香
ヘンリー・G	Henry G	unknown	male	井上和彦

STAFF MEETING

『ZONE OF THE ENDERS Z.O.E』
『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』
2作品を制作した
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクションから
中核スタッフを迎えての対談3件を収録。
当時のエピソードと共に、
今また再起動を果たした
『ZONE OF THE ENDERS HD EDITION』
を振り返る。

ディレクター&脚本対談
DIRECTOR,SCENARIO
岡村憲明×村田周陽
P.262~267

サウンドコンポーザー対談
SOUND COMPOSER
桐岡麻季×本田晃弘
P.270~P.273

コンセプトアーティスト対談
CONCEPT ARTIST
新川洋司×西村誠芳
P.276~P.281

MEETING:1

岡村憲明×村田周陽

Noriaki Okamura ∴ Shuyo Murata

おかむらのりあき
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクション所属。『METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS』『ときめきメモリアル』シリーズなど。『ZOE』の監督、脚本を担当。

むらたしゅうよう
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクション所属。『ZOE』の脚本補を経て『ANUBIS』で初監督、脚本を担当。以後『METAL GEAR SOLID』シリーズの脚本補などに活躍中。

ADA
すばらしき会話型ナビゲーター

『ZOE』『ANUBIS』といえば、第一にお伺いしたいことはヒロイン的な存在であるADA(以下エイダ)の誕生についてです。

村田周陽(以下村田)：そうですね。僕としてはその、古典的なロボットと人が心を通わせるという話。そこに岡村が"萌え"の要素みたいなのを足したのが、エイダだと思うんです。今でこそiPhoneのSiriとか、A.I.との会話型インターフェースも一般化されてきましたけど、この当時は、まだ浸透していなかった気がします。エイダが機械とはいえ、女の子の形をしていれば、わかりやすいんだろうけど、形さえもないんですよね。でもそこが、その『ZOE』と『ANUBIS』のストーリーの中で、一番特徴的なところだなと僕は感じます。

なるほど。

村田：今スマートフォンに向かってゆねると、返事が返ってくるじゃないですか。あれ、エイダですよね。「疲れた」とか言うと、ちょっとしたジョークで返してくれる機能がついてるとか、岡村がイメージした"絶対に形をもってはいけない人格としてのエイダ"っていうのが、一般的なテクノロジーとして現実になったのかな……って。ちょっと大げさですかね。でも、さきほどのSiriとか、「遂に来た」という気がしました。

「疲れた」と言うと「働け」みたいな返事が返ってくることもある、と聞いたことがあります(笑)。

村田：そういう反応に、愛らしさや愛おしさみたいなものを感じますね。"携帯が旅のオトモ"みたいな感じでCMでも紹介されていたりするし、人の感覚がだんだん機械に対してそういう風になってきたんでしょうか。移動中携帯を片手にしている風景を街でよく見ますけど、これからはずっと携帯に喋り続けてるみたいな感じになるのかも？ 今後ますますADAが身近になってくるんじゃないですか。

HAIDARA
ANUBIS 最大の衝撃

—— エイダに続くヒロインとして、『ANUBIS』に登場したのがケン・マリネリスでした。ケンといえばこれまでに何度も繰り返し質問されたことと思いますが、本書を手に取る方の中には、今回のHD版で初めてそれに触れたユーザーもいらっしゃるはずですから、やっぱりお伺いさせていただきます……、「"はいだら"って、何ですか？」

村田：もともと『ANUBIS』のシナリオを書いているときに、「荒野乱戦」のステージでケンがアージェイトに乗って出撃する予定があったんです。企画段階で、そこで敵の一団を目にして、いよいよ最終の本拠地に行くぞっていう時に、なぜかこの子が叫んだんですよ「はいだらー！」って

村田さんの頭の中で、ケンが叫んだ。

村田：そうです（笑）。いろいろと企画を進めるうちにでも結局そこでは出なくなっちゃったんで、ケンは一番最初のボス戦で、出会い頭にいきなり叫んでしまうことになりました（笑）。……何の説明にもなってませんけど。

いえ、なるほどという感じです。"「はいだら」が降ってきた"ということですよね？

村田：もう今となっては、はっきり思い出せないんですけど。そのあと、雪野五月さん（声優。ケン・マリネリスを担当）の音声収録の時点では、シナリオを書いてからしばらく経っていたので、もう自分でも「はいだらー！」を忘れていたんですよ（笑）。収録が始まる前に雪野さんが自分達が待機しているブースへいらして、「質問があるんですけど」って。「"はいだら"って、何ですか？」（笑）。

—— それは演者としても意味を知りたいところですよね（笑）。

村田：「説明できませんが、こうやって下さい」って言って、やってみせて……。

"はいだら"の演技指導を。

村田：やってみせてお願いしました。雪野さんが作品の中で叫ばれているのは、まさにイメージ通りでした。

—— 掛け声的な、勢いのある言葉ですね。

村田：そうですね。多分、「おんどりゃー！みたいな感じで」って言いました。結局その「おんどりゃー」とか「どっこいしょ」とか「わっしょい」というのもそうですけど、掛け声の語源とか本来の意味とか、とくに浸透はしていないじゃないですか。なくても口に出ますよね。

確かにそうですね。この場合の「おんどりゃ」はいわゆる関西で貴様的な意味で用いる「おのれ」「おんどれ」「おんどれら（複数）」、の派生であろうと考えられます。「貴様ァー！」とか、丁寧に言うと「貴方って人は！」とかみたいな感じですね。

村田：『ANUBIS』が西暦2174年という未来の話でもあるし、現代の人が聞いてもわからない言葉もあるはずだと（笑）。

なるほど。とても納得できるお話でした。個人的なことですが、日常で重い物を持つときに、冗談まじりに「はいだらー！」と言ってしまうことがあったりします（笑）。

村田：あ、そうですか！それはよかった。PS2版の当時も『つい「はいだらー！」出ちゃいます』って言ってくれたことがありました（笑）。のちにメタルギアシリーズでスネークさんが叫ぶことになったりもして、そこから知ったという方もいました。

出ちゃいます、出ちゃいます。本当に、未来では掛け声として定着しているかもしれませんね（笑）

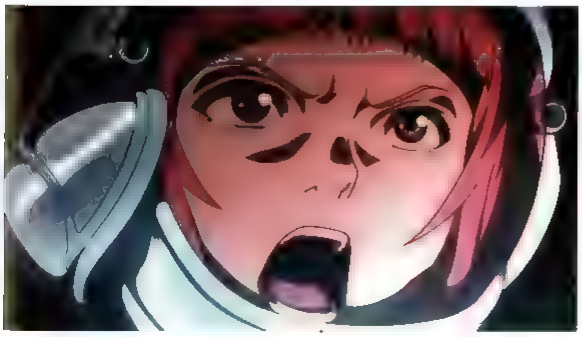
村田：今、僕らが何の疑問も持たず話している言葉でも、たとえば今から200年近く前の時代の人が「現代の言葉」を聞いてもわかんないだろうし。歌舞伎などの台詞も、わからない言葉も出てきますよね。

—— 歌舞伎の掛け声というと「待ってました！」とか「御両人！」とか。日常でも使いますね。この調子で「はいだら」が定着していくと、未来の辞書に「【はいだら】気合いを入れるときの掛け声。語源はゲームの『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』」って載るんですね（笑）

村田：そういう可能性もあるんでしょうか（笑）。そういえば思い出しましたけど、当時スタッフがシナリオをチェックするたびに、毎回毎回、赤字で"はいだらって何？"と書かれていました（笑）。「装甲を"はいでやらー！（※装甲を剥いでやる！）ってこと？」とか、解釈が付いてた（笑）。何度聞かれても変更も削除もしませんでした

理屈では説明できない（笑）。

村田：他の言葉ではダメだったんでしょうね、「はいだら」以外にする気はなかった。……どうしてかは、自分でもわからないんですが（笑）。「はいだら」の話はそんなところです。



↑死者の審判の様子(『Totenbuch(死者の書)』より)

↑エイダが起動する際モニター映像(『イカロス』映像)

TOTH and ANUBIS
エジプト神話における「死者の審判」

アヌビスに始まって、アーマーン(死者の魂を食る獣・アメミット。頭部がワニ、体がカバ)やネイト(軍事を司る女神)など、エジプトの神話に関連性の強い名称や役どころが多く登場していますね。

村田：これは、最終的にジェフティとアヌビスと、あと軍事要塞のアーマーンが作られた目的というか、計画の元になった、「魂の計量」という壁画があるんですよ。ご存知のとおりジェフティはトト神の別名でもあるんですけど、こういう話です。「トト神とアヌビスの真ん中に天秤があり、アーマーンという怪物がいる。人が死ぬとその心臓がマアトの羽と秤にかけられる。その計量係がアヌビスで、トト神が記録係。生前悪いことをした人たちの心臓はマアトの羽とつり合わず、アーマーンに喰われてしまう。」……つまりアヌビスは閻魔大王のような役割ですね。それがエジプト神話のベースにあって、それをモチーフに岡村は『Z.O.E』の脚本を書いたと聞いています。主要なメカの名前もエジプト神話方面から採用されていたりしたので、『ANUBIS』の制作時にも、それを引き継ぐ形にして……。

―― ネフティス(セトの妻、オシリスとイシスの妹)などがそうですね。

岡村憲明(以下岡村)：エイダが起動する画面に「こざと偏(β)」みたいなマークが出てくるじゃないですか。あれは先の話のトト神が乗せるマアトの羽、真実の羽根をイメージにしたものです。このロゴマークも、いわゆるプロビデンスの目から。

ああ、あれは羽根のイメージだったんですね。

村田：あとエジプト神話を意識したという点では『ANUBIS』の主題歌『Beyond The Bo[illegible]』の歌詞ですね。主題歌をどうしようか、という話で桐岡さん(コンポーザー・桐岡麻紀氏。現フロムオン・スタジオ所属)としたときに、彼女が歌詞イメージが欲しいと言っていたので、僕が仮の歌詞を日本語で用意したんです。それにはエジプト神話の「魂の計量」を参考にしました。

"冥界が口を開けて迫ってくる"などかな[illegible]ですね。

村田：僕はすっかり忘れていたことなんですけど、このあいだ久しぶりに桐岡さんと話をしたとき言いたんですが、僕が当時「ケンとディンゴの関係を[illegible]にしたい」と言っていたらしいんです(笑)。おじさんと若い女の子のデュエットみたいなのがいいじゃないか？と提案したらしくて。ディンゴさんは、一度大きく挫折している男。『ANUBIS』は戻[illegible]生としては再出発の話なんですよ。だから[illegible]も若くはないし。でもケンはどっちかっていうと[illegible]無鉄砲。『ANUBIS』はケンの若気の至りでもっ[illegible]張られていくような話なので……。

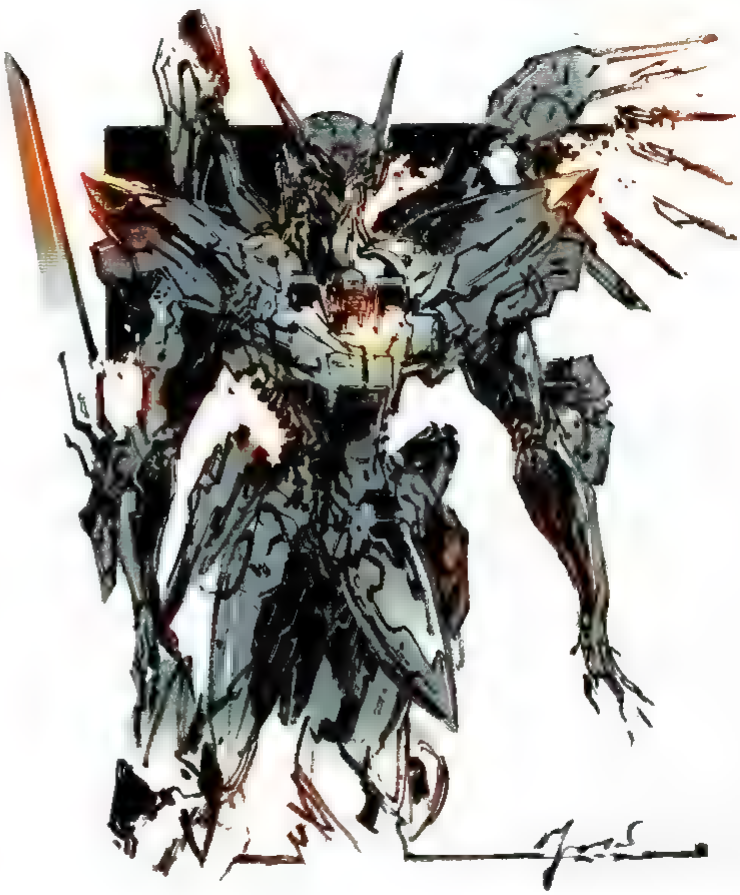
ロボットものの主人公というと「戦うこと[illegible]抗がある少年」が王道のイメージが強いの[illegible]ディンゴのようなワイルドな感じのキャラクターは新鮮でしたね。実際『Z.O.E』ではそうした王道[illegible]レオが主人公。ディンゴの起用で、「鉄[illegible]ズ」などのハードSFロボットもののイメージになりました。

村田：どちらかといえば主人公っぽいキャラだと思ってたら「主人公っぽくない」と言われることが多くて(笑)。確かにロボットもののアニメ作品[illegible]、基本的には少年に向けているので、その年代[illegible]が乗ることが多いと思います。ロボットアニメ[illegible]レータを銘打った『Z.O.E』でレオがそういうキャラクターだったのですが、『ANUBIS』ではベテラン[illegible]ランのキャラクターなのでハリウッド映画などをイメージして、そういった作品のヒーローの年齢[illegible]いい、と思ったという理由もあります。

HEROINE
物語の形無きヒロイン

岡村：エイダがなんで生まれたかってあたりの話をすると、もともと僕がギャルゲーを作ってましてね、そう、ギャルゲーを作りたかったわけです（笑）。
村田：え？（笑）
岡村：でも僕のギャルゲーポリシーに、「女の子をふとすということがゲームの主目的になっているギャルゲーは下品で嫌だ」というのがあってですね、じゃあどうしようかな？ なんて思っていて。あるシューティングゲームをプレイしていたときだったかな、戦況が厳しい時に「女の子の声でアシストをしてもらって、会話もできるといいな」と思ったんです。そこで、別の目的がある中で、しかし女の子と会話できる要素も入っているゲームという考えがまちまって、エイダが生まれたんですよ。あれから10年以上も過ぎたここまできて、衝撃の暴露をしてしまいました。すみません（笑）
村田：きっと見出しになっちゃいますよ。《岡村「実はギャルゲーを作りたかった」》って（笑）。
岡村：事実として（笑）。そうとは思わずにプレイされていた方々、本当に申し訳ありません（笑）。まあ、ギャルゲーを作りたかったというのは大げさですけど、そういったニュアンスがあったのは確かなんですよ。とりあえず女の子になんか喋ってほしいっていうアイデアから始まって、ゲームの仕様の解説もしてほしい、状況に応じて万能にアシストしてほしい。普通のギャルゲーだったら、会話したら返事がくるとか、ここ触ったらこういう反応とか、たぶんそういう事なんです。でもそれを、こういうアクション、シューティング要素の強いゲームに当てはめて考えると、戦闘中はちゃんとアシストになる意味のあることを指摘してくれたり、戦闘に集中して自分で気づきづらいことを「ヒットポイント残りわずかです」なんて言ってくれればね、ゲームがよりやりやすく、楽しくなるんじゃないか、とね。
── オペレーターの役割ですね。
岡村：だからギャルゲーではないんですけど、「女の子が喋りかけてくれる心地よさ」っていうのをシューティングゲームに落とし込みたかったんですね。問題になったのは、このエイダに関してキャラクターを作るか作らないかって話ですよ。でも悩んだ挙句、形を持たせるのはやめようと。ここで女の子の顔を出してしまうとダメだっていう気持ちがあって、今のA.I.の──「独立型戦闘支援ユニット」エイダに至るわけです。
── テレビアニメや映画などでは、そういった主人公機に対して可愛い、美人のオペレーターがいて、指示してくれるというのはよくあるキャラクターの配置ですね。ところが、その美人の姿がないという……。
岡村：そこは先ほどのポリシーの話で。上品に仕上げたかったわけですよ！（笑）
村田：う～ん（笑）
岡村：ギャルゲーを作るにしても、ギャルゲーに見えないように作りたかったわけですよ。
── まったく見えなかったです（笑）。
岡村：そういったギャルゲー的エッセンスを持ってきたかっただけで。このエイダに関しては少なくとも、これでキャラクター（の顔を）出したら本当にギャルゲーになってしまう。下品になってしまうんです（笑）。ロボットアクションゲームっていうものに適合する形の、ギャルゲーの有り様はこうではないかと思って作ったのが、エイダだったということですね。凄く知的に喋るエイダに、段々感情の起伏みたいなものが出てくるといいなという構想だったんです。

── エイダがセルヴィス以上にヒロイン的な印象を与えるのは、そういうテーマが根幹に存在したからなんですね。
岡村：そうですね。『Z.O.E』はクールなビジュアルですし、ここでエイダがかわいい女の子だと、逆に興醒めさせちゃうかな？ と考えた部分もあったかな……
── なるほど。エイダは本当に愛されて生まれてきたんですね。そんなエイダ愛をもうすこしお伺いしたいです。
岡村：エイダ愛を（笑）。でも村田は別にエイダ愛ないでしょ？（笑）「岡村のエイダ愛にはついていけない」って『ANUBIS』が生まれたんで（笑）
村田：いえいえ（笑）。先程Sirnの話をしていたんですけど、こういうガジェットというか、人工知能的なものとの心の触れ合いの話って、普遍的テーマとして存在するじゃないですか。そこに"萌え"を取り入れたことに、僕は凄いなと思ったんですよ。
岡村：その理由は今、僕が話したような経緯だったわけです。
村田：うん（笑）。
岡村：やっぱり"萌え"が最初にあったんですよ（笑）。以前何かのコメントで「ギャルゲーなんです。僕にとって『Z.O.E』は」って言った覚えがあります（笑）。
村田：『Z.O.E』で人助けイベントがあるじゃないですか。あれはギャルゲーでいう、トキメキ度的なものが変わっていくってことでしたよね。
岡村：そう、結局はルールですよね。プログラム上に設定されたルールで、特に『Z.O.E』はアクションゲームなんで、本来はゲーム中にとくに会話もないし。その中でこういう行動して、こういう行動したことによってそれを見ている人格はこう思ってくれるとか、だんだん理解してくれるといったような感情の連続性というか、プレイヤーに対するステータスの連続性みたいなものの起伏を出していきたいな、と思ってましたね。だからプレイヤーが良い行動をとっていると、だんだんエイダが自分のことを好きになっていってくれるというニュアンスのものを当初は考えていた。
　女の子との親密度が上がっていくような。
岡村：基本はそういうものでね。ただ話は一本筋にしたので、パラメーターに設定するよりもストーリーの進行に応じて変わっていくほうがいいよね、ってなって、今のような形になったんですけど。でもそれが、村田の言う"萌え"っぽく見えている理由なのかなぁ、という気はします。



PROJECT AUMAAN
『Z.O.E』と『ANUBIS』

岡村：もともと『Z.O.E』に関しては、『Z.O.E II』は『ANUBIS』ではなかったわけで……。そこの落としどころにはなっているんですよね、エイダの存在は。これは何回も語られている話だけど、語らないわけにはいかない話でもあって（笑）。諸々の事情があって、続編を村田に託して。『ANUBIS』は非常にいいものになった。僕としては感謝もしてるし、悔しい気持ちも、もちろんあるし。そういう気持ちで『ANUBIS』を見てましたよね。『Z.O.E』の時にやりきれなかったこととか、いっぱいあったので。ちなみに、その時に考えていた後編、『Z.O.E II』の部分はもっとラブラブな感じだったんだけど（笑）

村田：もっと？（笑）

岡村：エイダがセルヴィスを殺そうとするとか……（笑）。

村田：たしか、コクピットに閉じ込めて空気を抜く？

岡村：まさにそう。そういう話とかを一応考えはしてた（笑）。もっとレオとラブラブになっていく感じにしようっていうのが本来、後編にあるはずだった。

―― 今でいう「ヤンデレ」的な感じですか。

岡村：『Z.O.E』がそもそも中学生的なシナリオだったんですけど、中学生シナリオ後編があったわけですね（笑）。それを村田に託したら、こんなにクールな『ANUBIS』が出来たと（笑）。 後編の話をすると、とにかく最後はジェフティとアヌビスがア[illegible]マーンで最終戦しましょう、となる。でも、戦うことによって、宇宙の全メタトロンが機能停止するんですね。そうなるためのキーが、アヌビスとジェフティだった。そういう話だったんですよ。 そして最終的にはアヌビスもジェフティも機能停止してしまって、エイダももちろん機能停止するし、メタトロンがなくなったことによって文明が全部停滞してしまうし、木星や火星と地球間を行き来するためのウーレンベックカタパルトなんかも機能しない。とにかく文明が全部破壊されるわけです。そういう状況になって、"これから先どうするんだ"というニュアンスの終わり方をする予定だった。メタトロンに関する技術が、突然なくなってしまう。本来どうやって使っていいかもよくわからなかった、制御しきれない状態のものを、ただただ便利、便利と利用し続けた代償が全機能の停止――。何にもなくなって、ここから人類はどうなる？ という終わり。

―― 考えさせられるお話ですね。メタトロンという未知のエネルギーのユートピアが、ある日突然、ディストピア化してしまう・・・。

岡村：その最後の最後に、突然動かなくなったエイダのバックアップディスクが見つかった。そのディスクはエイダのすべての記憶とか行動とか、感情とか、いろんなものが詰まっている。しかしメタトロンの全機能を停止した今、ディスクの起動方法は[illegible]・・悲しみに暮れるレオ。というエンディングだったんです

村田：その「ディスク」を、ゲームソフトと同じデザインにしたかったと仰ってましたね。

岡村：そうそう。開発用の普通のCD-Rみたいなやつにね、丁寧書きでADAって書いてある、そういうディスクにしたいな、ということを考えていました。

―― なるほど。いろんなエピソードが収束しますね。

岡村：長い裏話でした（笑）。今となっては超[illegible]全部ボツシナリオ（笑）。

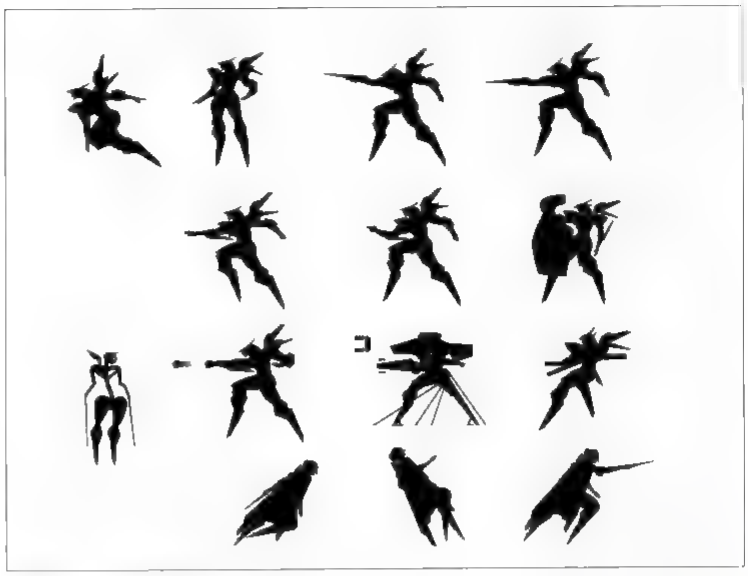
村田：いや、このお話がボツってわけではない。[illegible]僕がゲームのコンセプトに合わせて変えてしまっただけです。それには理由があって、さっきの岡村の話でわかるように、ストレートなエイダとレオの恋愛というものが・・・僕には書けなかったんです！

岡村：わかるよ、それは。他人の書いた恋愛話は[illegible]きは書けないよな！ それだけは勘弁してくれ[illegible]なる（笑）。

逆に当初のお話から、残した部分というものは。

村田：「アーマーン計画」自体は全部引き継いでいますね。プレイされるとおわかりのとおり、『ANUBIS』での最終戦も、伺っていた話の延長で、作っているんです。ただ、僕のシナリオでは「全メタトロンの機能停止が起きるところを、ディンゴさんが止めちゃった」って話なんです。僕の中でもエイダは恋愛の相手というより、バディ（相棒）というか、戦友みたいな感じなんです。そういう方向にしか、アプローチ出来なかったんですね。さらに人間らしくなったエイダが不可能を超えるってほうに、持って行っちゃったんです。

村田：うん。でも僕はそれでよかったと思っているんで、そこに対して、なんでそういう話にしたんだ、っていう気持ちはまったくなくて、当初想定していたものと違うエンディングに帰着するということは、最後どうなるかわからない、想定外の決着ということでもあるので、予定調和が崩れたという部分は非常によかった。キャストをほとんど入れ替えにして、本筋のエッセンスとか世界設定であるとか、キャラクターとかを登場させてもらいながら、ちゃんとよいゲームに還元してくれたな～、っていう印象です。そこは本当に感謝しています。



EXtended:01 ILLUSTRATED by Masami Obari (FINISHED by Ryo Kimura FINISHED&SUPEREFFECT by Yoshitaka Murakami)

ILLUSTRATED by Tsukasa Kotobuki **EXtended:02**

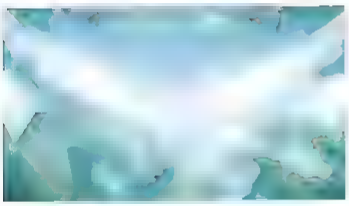
MEETING:2

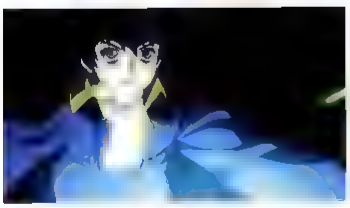
桐岡麻季×本田晃弘

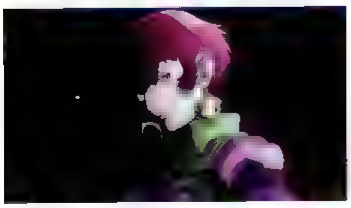
Maki Kirioka ∴ Akihiro Honda

きりおかまき
サウンドコンポーザー　アレンジャー。『ZOE』エンディングテーマ「flowing destiny」「希望という名の光」、「ANUBiS」オープニングテーマ「Beyond the Bounds」などを担当。
2008年より有限会社 プロキオン スタジオ所属。

ほんだあきひろ
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクション所属サウンドコンポーザー。『ZOE』『ANUBiS』をはじめ、『METAL GEAR SOLID』シリーズなどで多くのBGMを担当。BEMANIシリーズへの楽曲提供も多く、「Dr.Honda」、「Dp.Honda」を名乗る。







Beyond the Bounds
その誕生とテーマの経緯

── 『Z.O.E』『ANUBIS』制作時のお話を中心として、サウンドユニットで作曲をご担当されたおふたりに、両作品の楽曲についてお伺いさせていただきます。

桐岡麻季(以下桐岡)：はい。よろしくお願いします。

本田晃弘(以下本田)：よろしくお願いします。

── 実は先般、村田ディレクターから「『Beyond the Bounds』は"おじさんと少女のデュエット"をイメージしていた」と、お聞きしたのですが・・・・。

桐岡：うふふ(笑)。そうですね。最初、どういうイメージで曲を作ったらいいか村田さんにお伺いしたところ、「クールな歌声の女性と、シャウト系の男性のデュエットがいいな・・・」と言われまして。

本田：えっ！

桐岡：でもそれって、きっと冗談だったんですけど。私は真に受けてしまって

本田：冗談ですか！

桐岡：多分、冗談　っていうか、本田君もその場にいたよね？

本田：僕は・・・いたかもしれませんけど。まさかと思って、聞いて聞かないフリをしていたと思います(笑)。

桐岡：そうなんだ(笑)。あ、でもその冗談を真に受けたおかげで、サビとそれ以外の部分が全く違うテイストが入った曲が思い浮かんできて・・・。そこでやっと、村田さんは今までにない新しい楽曲を作りたいんだな。と、理解できたんです。

── ちょっとした冗談から生まれた名曲なんですね。

桐岡：でも辿り着くまでは凄く悩みましたよ！最初は「え!?　どういうこと？」って感じでしたから(笑)

本田：あー、村田さんはいつもそう(笑)。

桐岡：あと、元々ワールドミュージックが好きだったので・・・。聞きなれない言語での音楽がおもしろいと思っていた時期でもありました。

── それがやはり、『Beyond the Bounds』の歌詞にも繋がっているのですか？

桐岡：そうですね。でも歌詞に関してはピングーがマイブームだったので……「ピングー」の影響が強いです

── 「ピングー」ですか!?

桐岡：「ピングー」はピングー語っていう、どこにも存在しない言葉で話すんですけど、それが世界共通語っていう設定なんですね。どこにもない言葉、いわゆる造語なんですけど、「『ANUBIS』の世界もそれがあるんじゃないか？存在しない言葉は逆に人々に伝わりやすいんじゃないかな？って。」

── なるほど

桐岡：あとは仮歌の時に歌ってくれたSanaちゃんにそういうイメージを伝えて、即興で歌詞をつけて歌ってもらって……。サビは世界各国での発売が決まっていたこともあって英語にしましたが、造語の部分は、仮歌を元にヨーロッパのテイストを入れたりして試行錯誤しながら完成させました。

── 英語の部分といえば、"The blue bird flies away."が印象的ですね。

桐岡：あれも、Sanaちゃんが即興でつけた歌詞だったんですよ！　村田さんに仮歌を聞いてもらったら「ジェフティのイメージに重なるから是非残してほしい」と言われて。

── やはり青い鳥から、ジェフティをイメージしますね。

桐岡：歌詞はSanaちゃんとスコットさん(Scott Dolph氏)がほぼ決めてくれました。日本語の歌詞イメージは村田さんが書いてくれたんですけど、こちらも『ANUBIS』の世界感にぴったりで、素晴らしかったです

── エジプト神話をモチーフとする、神秘的な歌詞ですよね。村田さんのアイデアから始まり、桐岡さんのイメージを盛り込み皆さんで作り上げた作品というわけですね。

桐岡：はい。あと、ゲーム映像になるときには、曲の足りない部分を本田君が足してくれて……。

本田：え？　俺ですか？

桐岡：そうだよ。

本田：全然覚えてないんですけど・・・。

桐岡：え！　ほら、オープニングの『Beyond the Bounds』が終わったあとの映像部分。あそこは本田君が作ってくれたんだよ。

本田：そうだっけ・・・？

桐岡：そうだよ！

本田：ほんとに俺？

桐岡：本田君だよ！

本田：そうでしたっけ？

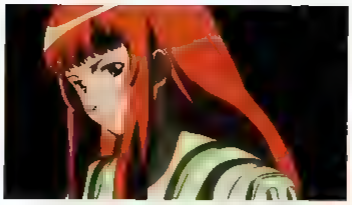
桐岡：・・・そうだよ！(笑)

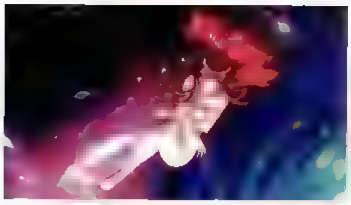
── 『Beyond the Bounds』は、シンガーを担当された木村真紀さんの歌声も素晴らしいですね。

桐岡：「この曲を歌える人がいるのか」と……探すのに苦労しましたが、編曲の久米大作さんにご紹介頂きました。

── 初めて聞いたとき、あまりにも完璧すぎたので、マシンボイスなのかしら？　と思ったほどです。

桐岡：サビ以外の部分は、木村さんの声を4トラックくらい重ねているんですよ。この曲に合う歌声は、私の中でブルガリア民謡っぽいイメージだったんですね。それを村田さんに提案したら、「あ、いいねいいね」みたいな感じで(笑)。「合うんじゃない！」と言ってくれたので、希望通りの歌入れになりました。



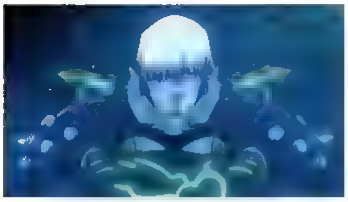


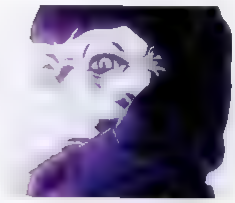
―― やはり村田さんとのやり取りの中でいろいろ決まって行くんですね。
桐岡：はい。確か当時、いろいろ細かい事を決めるために、延々チャットみたいなのをやってたんですよ。歌詞とかもそうだし・・・。でも、村田さんってそういう真剣なやりとりの中でも何故か、ちょいちょい冗談を混ぜてくるんですね。
本田：わかります(笑)。
桐岡：冗談ってつい返したくなるじゃないですか(笑)。冗談を冗談で返して……どんどん脱線していって……。そんなやりとりを続けていたら、実は本当に冗談だった、みたいな部分を私が鵜呑みにしていたり、何が本当なのか混乱してきたり(笑)。
―― 混乱、カオスですね、この名曲の土壌は(笑)。
桐岡：ああ。そうかもしれないです。いま思うと、逆によかったのかもしれないですね(笑)。

INSPIRATION
意欲をかきたてるもの

―― 『Beyond the Bounds』を最初聞いたとき、あまりにも想像の範囲外だったので・・・どういう価値観でこの曲が生まれたんだろう、背景には何があるんだろうと興味がわいたことを憶えています。
桐岡：ロボットゲームに限らずとも、「今までにないジャンルの曲を作りたい！　新しいものを創作したい！」という願望が常にあるんです。そうしたアイデアを盛り込ませて頂けたので"想像の範囲外"という風に捉えて下さったのではないかと思います。映像との相乗効果の影響も大きいですし、歌やアレンジ、演奏など、関わって下さった全ての皆様のおかげで満足のいくものを作り上げる事ができました。それを多くの方に喜んでいただけたなら、本当にありがたいことですね。
―― この曲を作り上げて以降、その後の作曲のお仕事に影響はありましたか？
本田：「ビヨンドみたいな曲書いてください」って言われません？
桐岡：やっぱり、多いですねえ……当時話題になったので、そういうイメージがあるみたいで。
―― 本田さんが、この曲を聞いたときの印象というのは……。
本田：そうですね。うーん。わからなかったです(笑)。
桐岡：!?
本田：いや、あのですね(笑)。僕は、意見が割れた中の中間だったんです。それに当時、ずっとゲーム本編の曲を作っていて、頭の中の回路が歌の回路じゃなかったんですよ。インスト(インストゥルメンタル。人の声が入らない器楽曲）の回路になってて……。
桐岡：ああ、違いますもんねえ。
本田：そうなんです。頭がインスト回路の中聴いた『Beyond the Bounds』は、めちゃめちゃテンポがアッパーで持って行く曲だったので……。聴き終わった時は「うん！　よくわからない！　でもいいと思います！」って、心の中で(笑)。
桐岡：・・・確かにあんまり意見言ってくれなかった！（笑）
本田：当時はめちゃめちゃ不器用だったんですよ。作業中に「ちょっと集まって」とか言われると「なんだよ～（イライラ)みたいな」感じしかなくて(笑)。
桐岡：でも本田君は、盛り上げ上手なところが本当にすごいなって思う。
本田：え。

桐岡：(急に真顔で)ディズニーランドがすごく好きなんだよね。
本田：へ？　あ、はい、大好きです！
桐岡：だから盛り上げ上手なところはディズニーランドからインスピレーションを受けてるのかなって……。
本田：恥ずかしいな！
桐岡：だってディズニーランドって、お客様を盛り上げようっていうエンターテイメントが素晴らしいじゃないですか。だから本田くんも同じだなって。
本田：ああ、でも必ず曲にはそういう要素を入れるようにしてはいます。ジェットコースターじゃないですけど、来るのかな～と思ったのに来なかったり、「キター！」と思わない所でいきなり来たり・・・。
桐岡：うんうん。
本田：だからね、実は曲は大したことないんですよ。展開を気にしてるだけ(笑)。
桐岡：ううん、今の話でわかった。曲ってそうやって作ればいいのね。
本田：でもこの頃はまだ勉強中だったんで！　今聞くとお恥ずかしい限りで……！
桐岡：でもすごいよ。ゲームやってて、本田君の曲がくるとすごくテンション上がるもん。
本田：いやいや。
―― 本田さんが手がけられた曲というと……。
本田：僕がやったのはカットシーンとかじゃなくゲーム中の曲ですね。『Leo！　Leo！』とか『ALOIVIA』とか。あ、でもそういえばカットシーンもひとつやったかな……。カリストの所は、僕ですね。ここはカットシーンとゲーム中の音楽を一繋ぎにして作りました。ストーリーがしっかり繋がってて、これは切っちゃいけないと判断したので、ひとつの音楽にしたんです。
―― ゲーム中の曲が素晴らしいと、ゲーム世界との一体感を生んでくれますよね。
桐岡：そう！　演出と音楽が合わさって……相乗効果が出た時のパワーはすごいです。
本田：そうですね。パワーっていう意味なら当時のほうが有ったかも(笑)。そんなこといったら、今パワー無いみたいですけど！（笑）そういう意味じゃなくて、この時のほうが若かったから、どう盛り上げようかっていうのに新鮮さがすごくあって・・・今は慣れてきてるから。在り来たりになってきてるのかな。
―― 自分の中で「よい曲」のロジックができてしまっている。
本田：そうなんですよ。今は、何が新しいのか感じるのがちょっと難しい。それにくらべてこの頃はやりたいがままにやってて。"このアイデアが使えなかったら、じゃ、次でつかってやろう！"とかね。こんな風に言ったら、今は野心がないみたいですけど(笑)。でも当時普通じゃなかったことが、今は普通になってきてるから……。パワーを使いすぎるとマニアックな方向に行ってしまうんですよ。
桐岡：うん。わかる。
本田：『ANUBIS』のころはまだ純粋に・・・音楽をまだあまり聞いてなかったこともあって、思うがままに楽しく作れていたとは思います。
―― 曲作りには、感覚的なひらめき、インスピレーションが大事なんですね。
桐岡：そうですね。音楽を作るのに音楽から影響を受けると、そのまんまになっちゃうんで。アイデアとか実体験から構成していくことが多いです。
桐岡：私も、絵が好きなので、絵からインスピレーションを受けるかな。"絵の様な音楽を作りたい"という願望があって――。
本田：ほおお(感嘆)。・・・え？　いや、今のどういうこと？（笑）
桐岡：絵画や美術作品と音楽は直結した関係にあるんじゃないかと思うんです。"メッセージ"を持った絵画はその感情が視覚から伝わってくる。音は見る事はできませんが、音の"メッセージ"を見たい、見せたいと思うのです。そうした思いから、音楽を聴くと絵が浮かんで見えるような、"絵画的な音楽"を目指しています。
本田：そのフレーズ凄い。俺も今度から取材受けたら「絵画的な音楽を作ってます」って言うことにしよう(笑)。
本田：そういえば、今だから話せるんですけど『ANUBIS』のヨーロッパ版(国内では『スペシャ





ルエディション』版として販売されたバージョン今回の『HD EDITION』にも相当）で曲の追加の発注があったんですよ。急に「ここの雑魚戦の曲が欲しいから作って！」って言われて。ビックバイパーの前のナリタ戦なんですけど。別ステージの音色を使って、急遽作り上げたんですよ(笑)。

桐岡：へー！

本田：あまりにも急すぎて、新しい曲を一から作ってる時間がなかったから……。別のステージの曲のシーケンスに、その音色乗せたら違う曲になった(笑)。「ポーンボォーンポンポン！」って。「あ、もうコレだ！」って(笑)。

桐岡：ふふふ(笑)。

本田：いや、でもちゃんと直してますよ！（笑）ナリタ戦のとこは確か元の曲は『Train』だったかな……。『Train』をそこのステージの音色にしたらああなったワケです(笑)。

桐岡：でも、そういうのが効果的になったりするよね。同じゲームの中の曲は、繋がりのあるものなので。

本田：そう！　そうなんですよ。

桐岡：聞いた人が潜在的に同じ世界感を感じるのには、必要なアイデアだと思う。

本田：『ANUBIS』でそういうの実は3曲くらいやってるかな・・・(笑)。最初に"ピヨーン"って鳴ってる曲は怪しいと思って下さい！（笑）

桐岡：でもね、統一感をもたせるために、わざわざそういう風にしてくれ、って場合もあるわけだし。

本田：『ANUBIS』は内蔵音源がベースでしたからね。楽曲として意図するといいますか、演出通りに聞いてもらった方がいいんじゃないかというのはありましたよね。マルチトラックにしたのは、地下に潜って行くやつくらい。

桐岡：地下に・・・？

本田：ロイドの所に行く前。あの民族の声が聞こえるやつ……。

桐岡：あー。あのちょっと気持ち悪い声が聞こえるやつかな？

本田：そこの曲、実は桐岡さんの承諾得ないでアレンジしてました。勝手にリズムトラックを足して。今初めて言ったけど、許して下さい！

桐岡：全然大丈夫！　さすがアイデアマン(笑)

LEVEL HEADED
制作とコンディション管理

桐岡：あの時は、皆で音楽を工夫してなんとか盛り上げよう、みたいのあったよね。新しい事をやってやろう感というか。

本田：はい

―― 当時から10年経ちまして、最近興味をもたれているものなどは

桐岡：私は……アーティストでは岡本太郎さん。渋谷に行っても必ず井の頭線のほうまで行って、作品を見に行きます。

―― 岡本太郎さんは多くの名言も有名ですよね。

桐岡：はい、名言集を持ってます！　何か困った時とか……すごくパワーをもらえるので。"下手なら、むしろ下手こそいいじゃないか"っていう名言も好きです。あと、ついこないだスペインに行ってきて、ピカソとかミロとか見て、感銘を受けました。やはり私は絵からインスピレーションを受けますね。何故そういう絵が描けるのか……とかその人が見てきた景色と同じ景色を見て、その人を知ることから、インスピレーションが湧いてくる感じです。

―― ありがとうございます。では、本田さんは……。

本田：僕も同じです。(かしこまった声色で)ピカソとか、ミロとかから。

桐岡：嘘！　本田君はこうやって私のこといじめるんですよ(笑)。

本田：違いますよ(笑)。桐岡さんと僕って、出身校が一緒なんですよ。だから親近感があって。

桐岡：あ、そうそう。ちなみに学科も一緒で。「電子オルガン科」。

―― それは奇遇ですね。

桐岡：もともと、本田君はコンクールにバンバン出てたような人なので、それもあってちゃんとした起伏のある、ダイナミックな曲が作れるんじゃないかなと思います。

本田：いや。逆にエレクトーン辞めた今だから自由に出来るんですよ。コンクールだと、審査員受けを考えた展開の曲になってしまうんです。そういうのは嫌で。逆の方向がやりたかったので。

桐岡：そうなんだ。

本田：でもそういう環境もあって、『Z.O.E』をやるまでテクノとか一切聞かなかったんですね。クラシックばっかり聞いていて。「知らなくても、テクノくらいできるよ？」なんて思ってました。

桐岡：ほう。

本田：でも実際やってみろって言われて、初めて作った曲は本当酷いありさまで。今聞くと笑っちゃうくらいの。それで急にクラブデビューしてテクノ聞くようになりました(笑)。やっぱ生で聞いたら良さがわかるようになって、現在に至ります。

桐岡：そういうルーツもあってか、『ANUBIS』では上手く混ざってるよね。クラシックとテクノが。

本田：そうかもしれないですね。

桐岡：『荒野乱戦』だっけ？　あれとかすごく好き。

本田：ありがとうございます。でもあれ、完全にディズニーですよ！　これ言っちゃっていいのかな。ファンティリュージョン、当時大好きだったので(笑)。

桐岡：でも、自分でいいと思える曲をつくるの、大事だよね。自分で自分の曲に鳥肌が立つというくらいの……。

本田：やっぱりありますか、そういう瞬間。

桐岡：うーん。自分で作って自分で何度も聞きたくなる曲を作りたいかな。そうじゃないと他人に響かない気がする。とか思ってる。

本田：なるほど。

桐岡：あとは作ってるときは夢中だから、必ず一晩でも置いて冷静になってから、もう一度聞くようにはしてる。

本田：それ大事ですね。僕も絶対に一日置きます。

桐岡：それでもう一度聞いても、またいいと思うものを使うかな。

本田：一晩置いて聞いてみて、コーヒー噴くときありません？

桐岡：あるある(笑)。

本田：冷静に聞いて、「なんか俺、昨晩はノッてたんだな」とか(笑)。作ってるときは大盛り上がりで、凄くいいんじゃないかなと思うのに、一晩明けたらやたらテンポが速くて、「……何これ？」みたいな(笑)。

桐岡：あるね。夜に作ると特にね～。

本田："深夜の3割増し"！　危険です！（笑）

桐岡：テンポって日によって感じ方違うもんね。眠い時とかは速く感じるし。

本田：運動したあとは遅く感じますしね。同じ曲でも自分のコンディションによって全然違う。

―― そういうものですか。曲作りには体調管理が大事だということですね。では、そろそろ本田さんの好きなアーティストのお話を・・・。

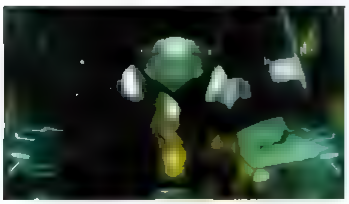
本田：あ！　うーん、なんだろう。今か……今は特にないです。作品の製作中は音楽まったく聞かないんですよ。まっさらにして取り掛かるので。

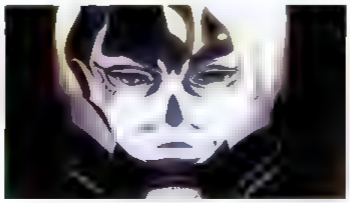
桐岡：あえて言うなら……ディズニーランドだよね！

本田：はい、それでいいです！

―― 本日はありがとうございました。"深夜の3割増し"肝に銘じておきます。

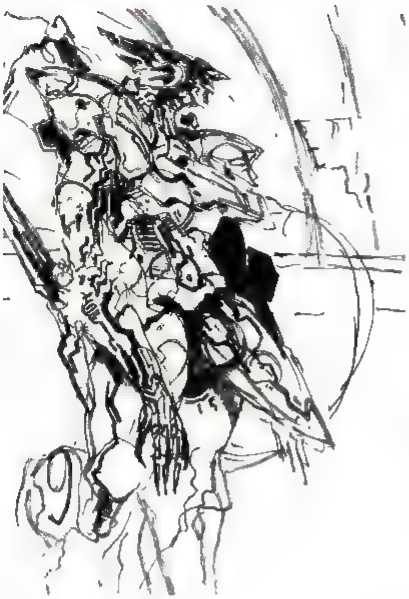
本田：気をつけましょう！（笑）





EXtended:03 ILLUSTRATED by Homare

ILLUSTRATED by Kiriko Yumeji **EXtended:04**



MEETING:3

新川洋司×西村誠芳

Yoji Shinkawa ∴ Nobuyoshi Nishimura

しんかわようじ
株式会社コナミデジタルエンタテインメント　小島プロダクション所属。『META. GEAR SOLID』シリーズ、『Z.O.E』『ANUBIS』においてメカデザイン、アートディレクターを務めるほか、イラストレータとしても活躍。筆ペンを用いた独特の画[illegible]

にしむらのぶよし
株式会社コナミデジタルエンタテインメント　小島プロダクション所属。1980-1990年代にはアニメータとして活躍。代表作に『新機動戦記ガンダムW』『機動新世紀ガンダムX』（ともに作画監督）などがある。『Z.O.E』『ANUBIS』ではキャラクターデザイン、絵コンテを務めた。

ORBITAL FRAME
オービタルフレーム、そのデザインの骨子

『HD EDITION』制作にあたり、コンセプト・アーティストのお立場から、また、10年前の作品をいま振り返ってみて、メカデザイン、キャラクターデザインについて思うところを語っていただければと思います。既存のインタビューに重なる話題も多くなると思いますが、今回はじめて触れるユーザーも多くいることと思いますので、デザインの経緯からお話を進めさせていただきます。

西村誠芳（以下西村）：はい、よろしくお願いします。

新川洋司（以下新川）：よろしくお願いします。（ジェフティのイラストを見ながら）これ……いつ描いたやつかな……。覚えてない（笑）。

西村：かれこれ10年以上前、『Z.O.E』は2001年の発売だもんね（笑）。

新川：そうですね。かなり前の仕事だからな……。まあ、10年前でも例外はなく、メカのデザインの時はいつもまず数を出します。とにかく多くのラフを描いて、その中からいいものを抽出して、まとめていくという形です。

・デザインの方向性を決める打ち合わせなどは、皆さん集まって……？

新川：打ち合わせはしなかったですね（笑）。ああ、でもまず学生時代に描いた絵を持ち出して、こんな方向性はどうですか？　っていうやりとりはあったかな。

―― 新川さんの学生時代の絵ですか！

新川：その学生時代の絵というのが、エジプト神話の神様をモチーフにしたロボットで……。あ、そうそうアヌビスが先にいたんです。

西村：それは初めて聞いたなぁ。

ジェフティより先に。

新川：そう。でもアヌビスはね、主人公機っぽくないな・・どっちかというと、敵側っぽいな。ということで、そのあとご存知のようにトト神やホルス神をモチーフにした、ジェフティを作ったというわけです。

西村：じゃあ、『Z.O.E』の世界って、アヌビスありきなんだ？

新川：そうかも。

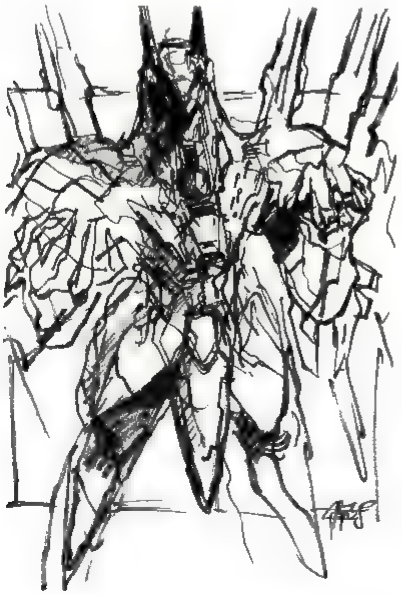
西村：それは初めて聞いたなぁ。

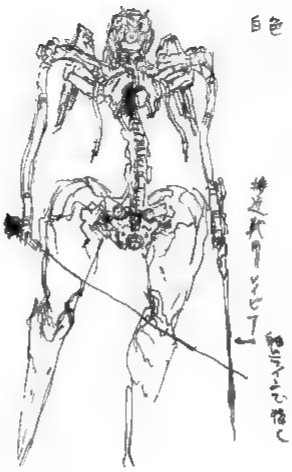
―― デザイン面もアヌビスから派生していった感じなのでしょうか。

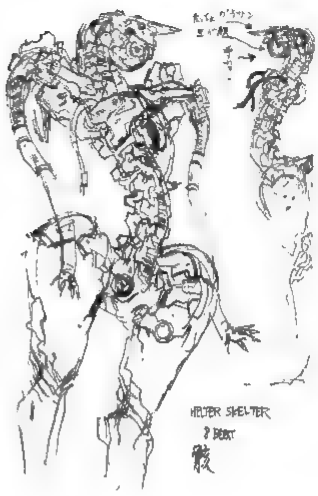
新川：はい。そういう風に、中心にもってくるイメージソースが決まれば、そのあとは結構バリエーションが描けるかな……。だから最初、そこに辿り着くまでが大変ですね。

―― オービタルフレームはロボットではあるけれども背骨があったり、きわめて有機的なデザインが特徴的ですね。

新川：どうして骨のあるデザインにしたかというと、当時のポリゴンのアクションゲームって、ロボットは関節を全部ブロックで組んで、軸をちゃんと固定して、ポリゴン同士が干渉しないようにモデリングされていたんです。そうすると、どうしてもぎこちなくて、固い印象の動きになってしまう。でも『Z.O.E』はアニメーションのロボのように、柔らかい印象のもの……つまりデフォルメの効く感じがいいと思ったんです。たとえば、メカなのに装甲が歪んでいたり。ゲームへ落とし込んだ際にそういう動きが出れば







ばいいなということで、設定段階から見込んで、デザインしました。

―― なるほど。

新川：ジェフティのお腹も柔らかい印象でしょう？　腕とか関節も多重に重なった装甲がスライドしながら曲がってるんだろうな。って見てもらえるようにしたり、それを超越して、その装甲板が伸び縮みするようにも見せたい。そんな設定が、自分の中にありましたね。そういう面が有機的なメカ、というイメージに連動しているのかもしれません。

脚部の、足首のないデザインも実に特徴的ですね。浮遊感が際立つ印象を受けます。

新川：これは大きな足でバタバタ走らせると、質量がありすぎてコミカルな印象になるので（笑）。『Z.O.E』の世界では基本は浮いているほうがいいかな。と。それなら足はないほうがいいんじゃない、という発想です。

―― こういったオービタルフレームをデザインされるとき、搭乗するキャラクターもイメージされていたのでしょうか。

新川：それはあんまり考えていなかった……かも（笑）。これはヒロインが乗りますよ、とか主人公が乗りますよ、っていうのは意識しますが。

あとオービタルフレームといえば、股間に位置するコクピットですが……。

新川：よく言われるんですけど、でも珍しくはないんじゃないかと。『マクロス』のバルキリーとかもそうだし。あれは元が戦闘機ですけど……。

西村：時代的には『∀ガンダム』とかもあったね（笑）。

新川：学生時代に落書きしたものの中に、"バルキリーがこうだったらいいなあ"というものもあるんだよね。ということは色々なものが混ざってるんじゃないかな（笑）。ただスポーツカーの様に機体の中央にコクピットを配置したかったのです。そうするとバランス的に一番しっくりきたのが今の位置だったので。

―― 人型ではありますが、異形といっていいラプターのデザインについてはいかがでしょう？　これには火星の生物のような……異星の不思議な匂いがしますね。

新川：雑魚キャラは……ガンダムでいう「ザク」みたいな、それに匹敵するインパクトのあるものを作りたいという思いで考えました。その当時、新人だった野口というスタッフと一緒にアイデア出しをしていて、こういう（上左側の絵を指して）"足だけのロボット"っていうアイデアが出てきたんです。それがおもしろいと思って。その後調整して、もうちょいキャラクター性が立つように頭をつけたりしたら……この鶏ガラみたいな子が生まれました（笑）。

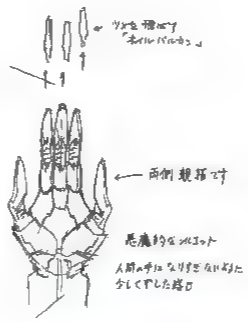
―― なるほど。

新川：デザインで一番難しかったのがこのラプターと主人公機だったかなあ。最近、大河原邦男先生と対談させてもらった時に聞いた話があって。先生曰く、当時のアニメの敵ロボットは毎週違うのが出てきてはやられ、出てきてはまたやられ……の繰り返しだったから、カッコいい敵を作りたくて生まれたのが、ザクなんだと。その話、すごく納得したんですよね。僕も、かっこいいというか、キャラが立った雑魚が作りたい。っていうのがあって。この鶏ガラがかっこいいかどうかわからないけど、個性的ではあると思います（笑）。

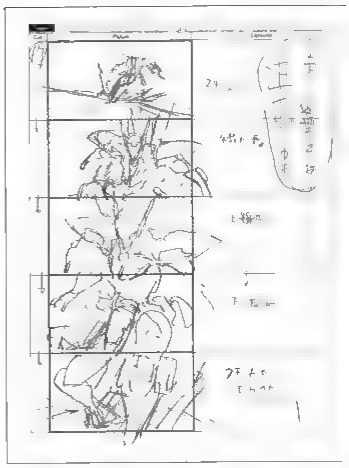
HD EDITION OPENING MOVIE
お気入りになったもの

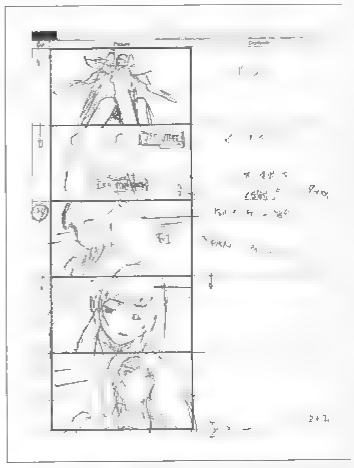
『HD EDITION』での新オープニングムービーの絵コンテは、西村さんがご担当されたんですよね。
西村：はい。でも、ほとんど資料見ないで描いてたから……実は結構適当ですよね（笑）。どれくらい仮で描いてるかというと、まずほとんど背景の指定がないでしょ。
── ああ、確かに。黒い空間で戦ってますね。
西村：このコンテは、僕がやってきた『Z.O.E』と『ANUBIS』の仕事で、特に記憶に残っている印象的なシーンを描き出していったという感じなので……。だから記憶の確かなところよりも、「あれ、このシーンの場所はどこだっけ？」というカットのほうが多い（笑）。
── そんな中で、お気に入りのカットはどこでしょう？
西村：レオが目を閉じているカットかな。あれは作画監督の石野さんの修正なんですけど、すごく色気のある絵で、好きですね。
── 新川さんはいかがでしょう？　お気に入りのシーンとか……。
新川：幻のネイルバルカン。
── 『Z.O.E』の開発中には存在したといわれるジェフティの固定武装ですね。設定資料にも描かれています。
西村：まだそれにこだわる（笑）。
新川：いまだにあると思ってる！（笑）
西村：（笑）開発の途中で消えちゃったんですよねー。
新川：なんで無くなっちゃったんだろう？
西村：開発中は皆でビルの窓ガラス割って遊んでたのに（笑）。
── 本編よりビル破壊が楽しいゲームになってしまうことを危惧されたのでは（笑）。
新川：まあネイルバルカンは置いておいて（笑）、冗談抜きだと、新オープニングは派手にぶっこわすところ、全般が好きです。やはりロボット物は「破壊の美学」ですよ。

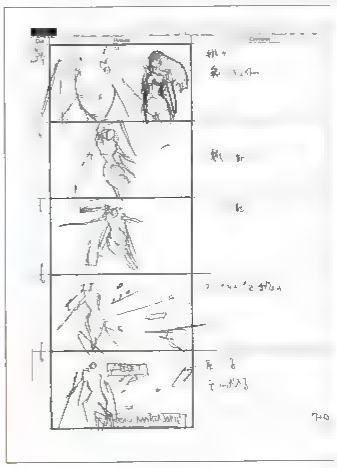
── 描きやすいキャラクターはいますか？
西村：うーん。やっぱりレオかなぁ。キャラクター性が好きなタイプでもあるので。『ANUBIS』は原案があるので（キャラクター原案：政尾翼氏）、描きやすさでいくとやっぱり、『Z.O.E』のキャラですね。
新川：そういえばHD版で、全部アニメ絵に直そうって話があった……。
西村：あ、そうそう。『Z.O.E』のイベントシーンのCGのキャラクターを、全部『ANUBIS』調のアニメ絵に描き直そうよ……という話が（笑）。
新川：せっかくレイアウトまで描いてたのに（笑）。
西村：あれね、仕方ないから僕、そのレイアウトに修正乗せましたよ！（笑）きっと机のどこかにまだ……探せるかなぁ……探せばあると思うんだけどな。でも、まぁ、遊びですから（笑）。

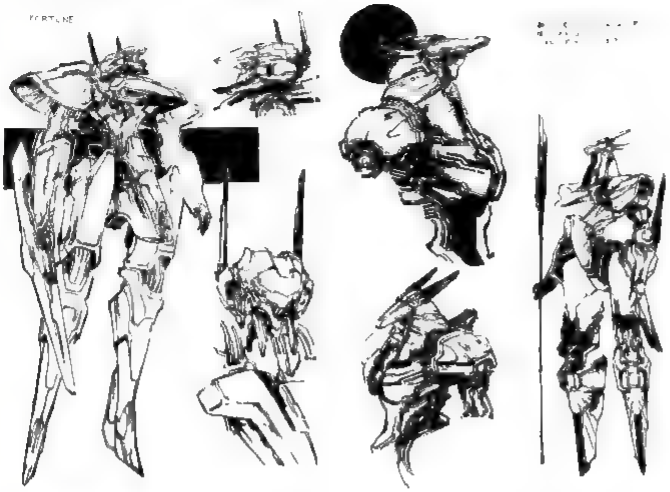


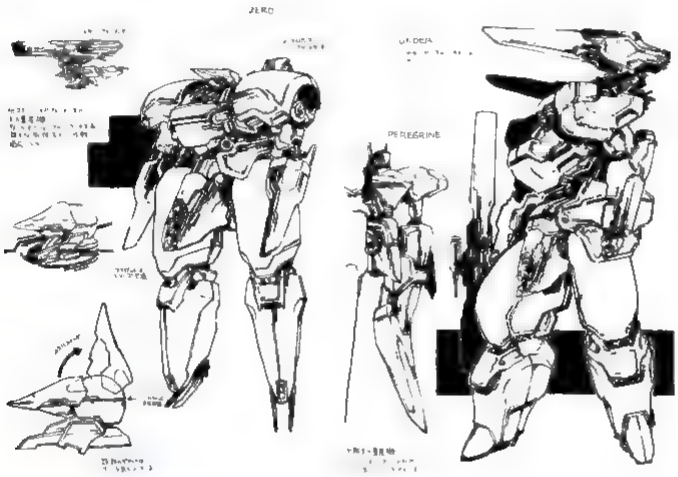
↑これが噂のネイルバルカン。ビルを粉砕するほどの威力











Creative Design
「流動ライン」の発明

おふたりの間での影響というか、相互に作用することなどはあったのでしょうか。

西村：その意味では、オービタルフレーム独特の「流動ライン」ですね。すごくカッコいいので、パイロットスーツに取り入れようって思いました。

流動ラインは一枚絵では表現できない、ゲームやアニメならではの表現ですね。

西村：僕がアニメーターをしていたときの感覚では、こんな風にパイロットスーツにごちゃごちゃ線入れてるのはNGだったんですけど（笑）。でも『Z.O.E』ではキャラをCGでやるのが決まっていたんで、せっかくなら手書きじゃできないことをやろうと。でも装飾物をつけたんじゃ、CGといえど動いたときに邪魔になるので……表面に這うようなこの流動ラインならいいかな、と。

－なるほど

西村：でも、そういう動機で作ったから今思うとアニメは大変だっただろうな……と。だいぶ簡略化されてましたけど、すみませんって思います（笑）。

── 手書きで動かさない前提でデザインしたのに（笑）。

西村：それにしても、この流動ラインは普通、新川さんみたいにソラ（参考資料無しに）では描けないですよ・・・！

新川：僕が描いても毎回違いますよ

西村：え、違うんだ（笑）。

新川：というかこの流動ライン、実は影なんです。学生時代から描いてた事なんだけど、最初ロボットの影のタッチとして入れてた。ほら。

西村：あー本当だ。影の線として入れてたんだ。

新川：そう。影を、まぁ普通の影みたいにハッチングで斜めに入れるんじゃなくて、こういう風に幾何学的なラインで描いてたんですよ。だから最初は、今みたいに光らせようとか考えてなかった

西村：へー！

── この絵の頃は、当然まだプロのお仕事はされていない時ですよね。

新川：学生ですからね。同人誌を作っていた頃かな……。

西村：それ、まだ持ってる人いるかな？（笑）

新川：いないでしょ。だって20部くらいしか刷ってなかったから（笑）

西村：超おたからだね！

新川：で、そんなわけだから、いざモデリングしようかという時に「これ、なんスかね？」ってスタッフに言われて（笑）。じゃあ、光らせようかな？……という流れで（笑）。

西村：これが流動ラインだというアイデアは、デザインのあとから出てきたの!?

新川：そういうことになりますね。皆でモデリングしながら……溝にしてディティールにしようかという話もあったけど。光らせたら綺麗だよね、という方向で。

西村：じゃあ、ダメージで色が変わるっていうのは、もっとあとに決まったんだ。

新川：そうです。光らせる時に、何色がいいですか？　って話になって、うーん緑かなぁ。とか言ってたら、「自分のステータスによって、青→オレンジ→赤とかいいんじゃない？」ということになった。それがこのゲームの仕様にうまくハマったんじゃないかな。

西村：なるほどね。

新川：これ、余所であまり言ってないことです（笑）。

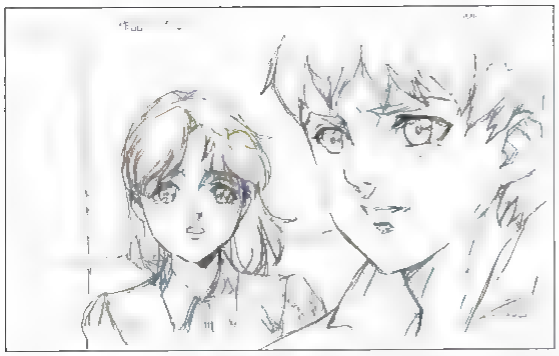
西村：しかし本当に、この流動ラインは革新的だったよね。これこそ手書きではできないことだから。CGの技術ならではだよ。
新川：流れるっていうアイデアが出たのにも、理由があって……。今もそうかもしれないけど、最初オービタルフレームがアイドリングしてるとき、肩で息してたんですよ。「ロボットなんだから、息はしないじゃん！（笑）」って思った。
西村：確かに（笑）。
新川：でも、それを止めちゃうと……。
西村：画面が死んじゃう。
新川：そう。動いてるのか、何なのかわからないんですよ。だからその代わりではないけれどラインに光を流すことで、メカの息づかいを表現したわけです。
西村：流動ラインはまさにメカの血、というか。血管だよね。そういえば僕は、新川のメカを見て、「え!?」って思ったところがあってね。

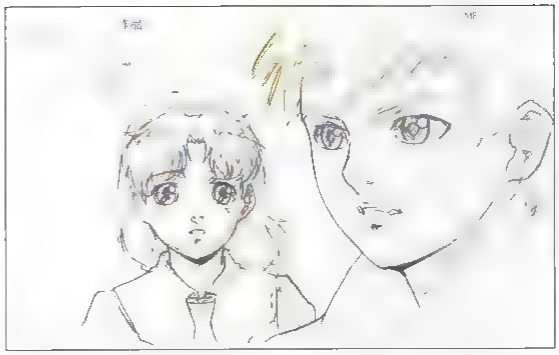
と言いますと。
西村：やっぱり、あの特徴的な"足"なんです。僕はアニメーター時代からメカを描いてきたから、どうしてもロボットには"大きな足"、"重そうな足"っていう概念があるんですよ。だからデザインを見たとき「この足でどうするの？」って思った。だけど……『Z.O.E』のメインが空中戦だということに決まって、画面上で動いているのを見たとき、「ああ、大きい足じゃ空中戦は重かったなぁ」と納得しました。
―― この細身の脚部と鳥のような爪先が、浮遊感を増しますね。
西村：あ、でもね。最初デザインを出した段階では。『Z.O.E』は空中戦だ、ってこと決まってなかったよね？
新川：多分、決まってなかったですね。
西村：ということは、新川のデザインが主で、ゲームの仕様にまで反映されたのかもしれないね。凄いことです。あと、開発当時は……初期はタイトルも『アトランティス』っていって今と違ったんですけど、メカを描く人がほかにいなくて。僕が描き起こしていたデザインを、一部新川が残してくれた。
新川：え？
西村：あ、覚えてない？
新川：すみません（笑）。
西村：「右手のブレードと、ツノは残した」って言ってたよ（笑）。
新川：ああ、そうだそうだ！
西村：本当に忘れてたんだね（笑）。

GOOD WORK
ふたりの好きなデザイン

おふたりや関連スタッフのそういった情熱が注ぎ込まれた結果、10年経った今現在でもスタイリッシュなデザインラインが完成したんですね。
新川：『Z.O.E』でやり残したことを『ANUBIS』に詰め込んでいるので、自分の中で当時やりたいことは、すべてやったかな。
西村：あ、そういえばジェットティが動いたとき、光が残像としてブワッと残るの、あれカッコいいんだけど。あれは計算してなかったでしょ？
新川：計算してますよ！（笑）
西村：え、してるの!?
新川：流行ってたんですよ、当時（笑）。「AKIRA」の影響があって……。
西村：ああ、「AKIRA」かぁ。やっぱり。あれは衝撃だった。
新川：光るものがあったらテクスチャーを乗せて、残像として残すという仕様が流行ってたんですよね。オービタルフレームでは、肩の部分に乗せれば一番動きがキレイになるので、そこは計算してやってました。
―― お互い、今日この場で初めて知る事実がまだまだあるんですね。
西村：基本的にお互い仕事の話はそんなにしないからね（笑）。
―― それでは、西村さんお気に入りのメカデザインは？
西村：マミーヘッドかな！　こういうデザインが大好きで。戦うと、固くて嫌なんだけど（笑）。
新川：倒すと、中身が出てくるしね。鶏ガラが（笑）
西村：弱点がわかりやすいデザインで、ゲーム的にもおもしろい。秀逸です。
―― では、新川さんのお気に入りのキャラクターデザインは？
新川：うーん。（しばらく悩む）やっぱりヴァイオラかな。

貴重なお話をありがとうございました。今後のご活躍を楽しみにしております。

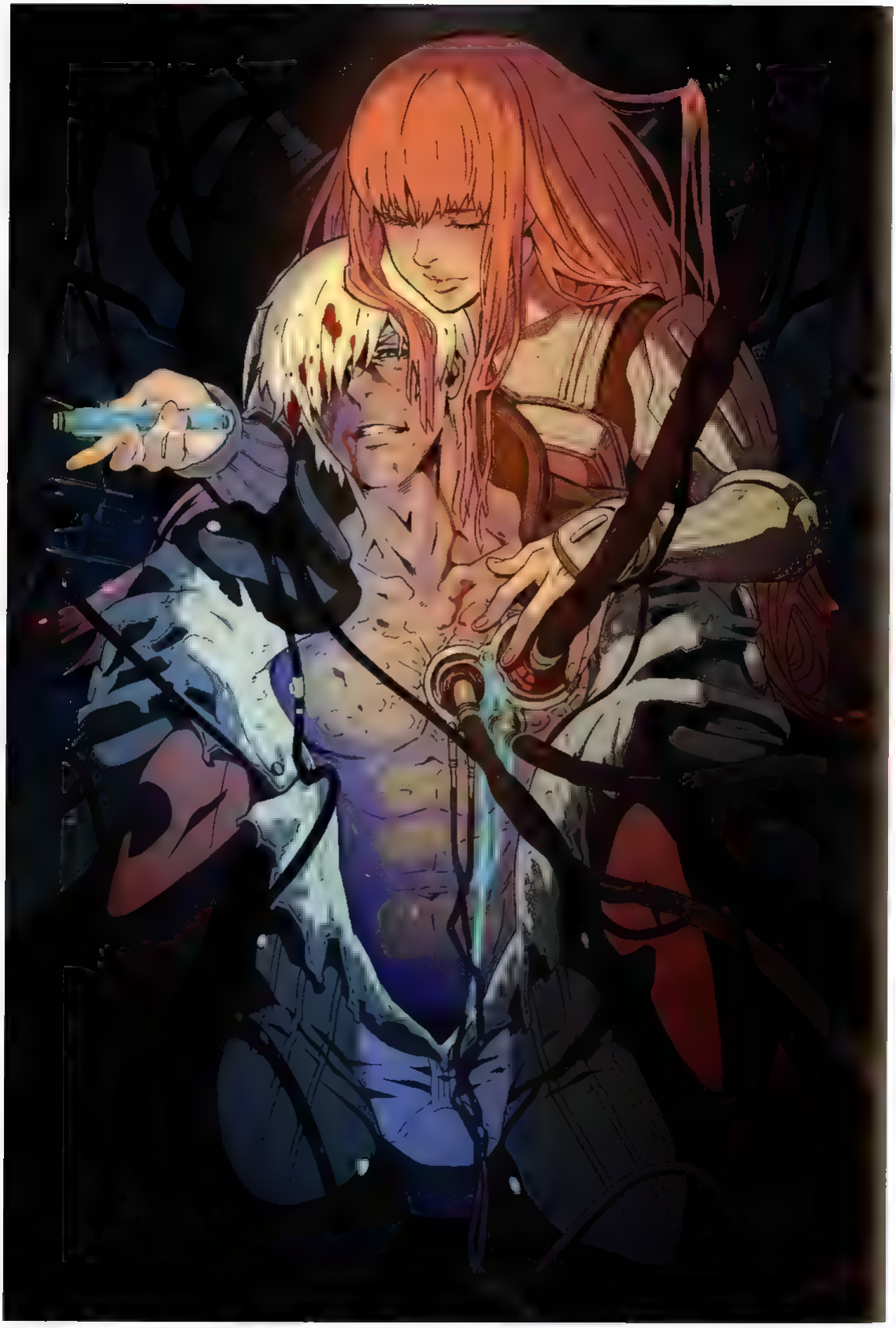




↑発掘された幻のレイアウト。ゲーム中のデモパートをイメージしたカットのようだ。左が新川洋司の用意した絵、右が西村敏芳による修正版。

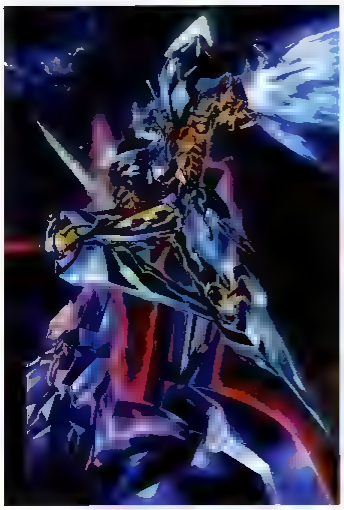
↑『ZONE OF THE ENDERS HD EDITION』のオープニングを制作していた頃に新川洋司が描いたセルヴィスのラクガキ。

TREASURE TROVE
取材の数日後に届けられたもの



EXtended:05 ILLUSTRATED by Mika Yamamoto

EXtended Illustrations Index & Message From Illustrator



EXtended:01

大張正己

Masami Obari

アニメーション監督、メカデザイナー、イラストレーター。スタジオG-NEO代表。「勇者シリーズ」など数々のロボットアニメ作品で作画・演出・オープニング制作を務める。

MESSAGE

オービタルフレームは自分が今まで描いたことのないデザインラインだったので、描いていて楽しかったです。、刺激を受けました！　感謝です。

仕上げ　本村源／仕上げ&特殊効果　村上直隆

EXtended:02

ことぶきつかさ

Tsukasa Kotobuki

漫画家、キャラクターデザイナー、イラストレーター。近年の作品に「機動戦士ガンダム　デイアフタ　トゥモロー　カイ・シデンのレポートより　（角川書店刊）」など。

MESSAGE

こんな機会は　度と無いだろうと思い、自分としてはかなり気合い入れて描いたつもりです。あのフェティッシュなピチピチスーツが大好きなので、ピチピチスーツ祭りな感じに構成してみました。当初ノウマンがメインの男祭りな構図だったのですが、自潮してケンマリとヴァイオラAIをメインに修正しました　その判断は間違っていなかったと信じています。

EXtended:03

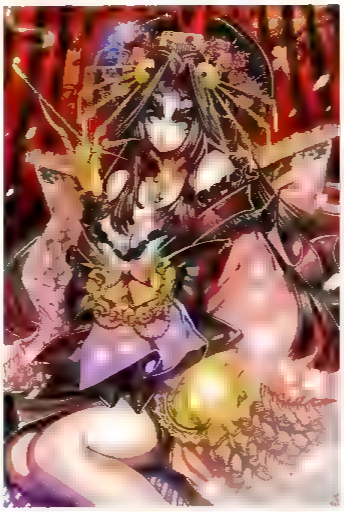
誉

Homare

株式会社アルファ・システム所属のキャラクターデザイナー、イラストレーター。『クイーンズブレイド　グリムワール』などフリーのイラストレーションも多数手がける。

MESSAGE

はじめまして　誉です
せっかくならぱめでたい感じにしたかったのでハ　ティ風に描いてみました。たまにはハメを外した　面もあってもいいかなと！　ヴ　バニーコスチュームは世界観にあわせて描いたつもりです



EXtended:04

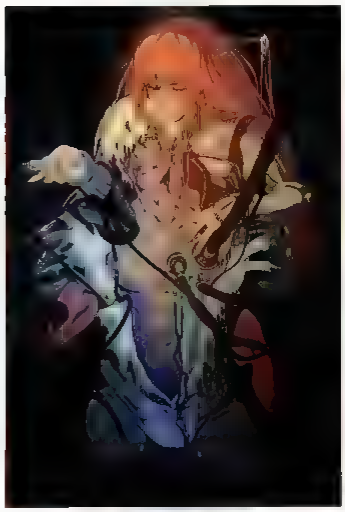
夢路キリコ

Kiriko Yumeji

漫画家、イラストレーター。漫画『シュヴァリエ（講談社刊／原作:冲方丁）』『三国志大戦（SEGA）』『戦国大戦（SEGA）』のカードイラストなど多方面に活躍する。

MESSAGE

ケンのオービタルフレームの「アージェイト」のモチーフが花魁ということで、その要素をもっと手前に引っ張り出して描いたらどうなるか!?という発想から生まれた絵です。アージェイトの持ち味のピンク&ブラックのグラデ　ション髪やハーフ等々、「らしい」部分を細部にも盛り込んでみましたので是非見比べてみてください☆



EXtended:05

山本美佳

Mika Yamamoto

アニメーター、イラストレーター。TV作品原画、デザイン、「戦国BASARA」「劇場版TIGER & BUNNY The Beginning」などで作画監督を務め、これらの版権イラストも手がける。

MESSAGE

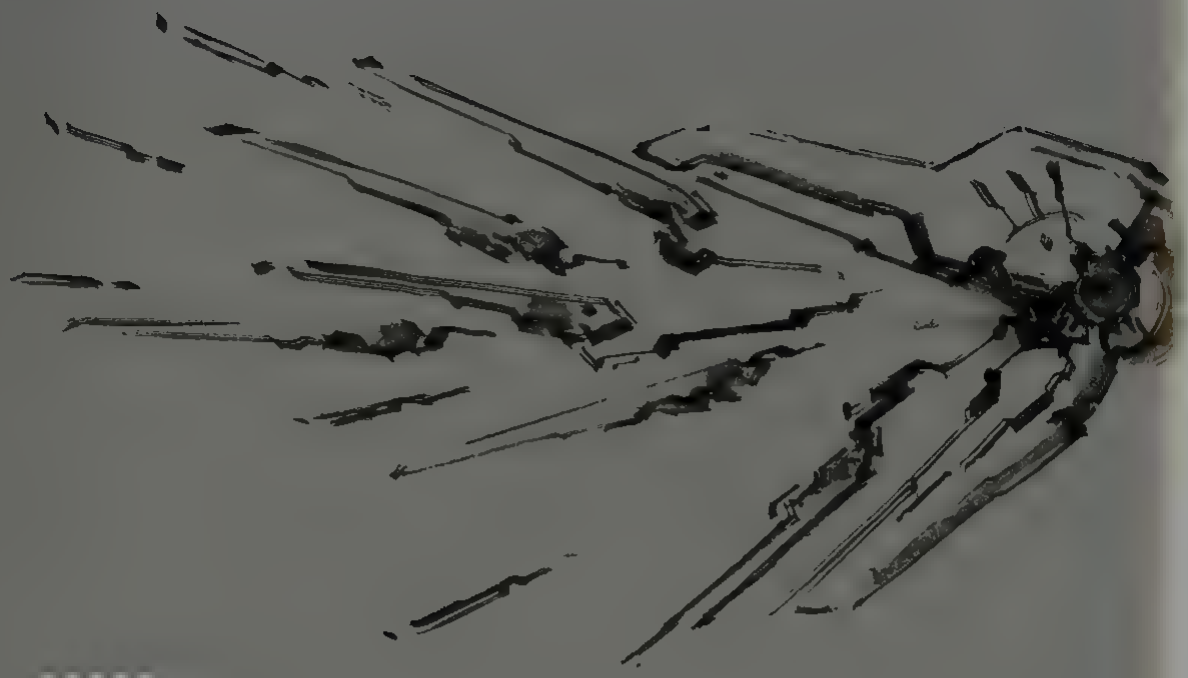
«"Reaching out to catch the sun to hold it in our hands・" from Beyond the Bounds 5:01»
命を握る者、握られる者の2人です。『Beyond the Bounds』5分過ぎ辺りのヴァイオリンの音に「強い男が落ちる（戦い傷つき倒ってくる）」、女性の声に「彼に対する囁き（命の駆け引きとか）」というイメージを感じました。なので描いている間は、ひたすら主題歌を聴いていました。

SPECIAL EXtended

ILLUSTRATED by Yoshikazu Yasuhiko

安彦良和

[illegible]



ZONE OF THE ENDERS HD EDITION The Complete Guide + Model Sheets
HAIDARA EXtended

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION ザ・コンプリートガイド＋設定資料集
HAIDARA EXtended

Director　電撃攻略本編集部(木原大輔)

Editor and Writer　佐久間康文　GAME GUIDANCE [SYSTEM/Z.O.E]
西城達也　GAME GUIDANCE [ANUBIS]
白咲ねね　HAIDARA EXtended [STAFF MEETING]
電撃攻略本編集部(木原大輔)

Assistant　近藤智子／保坂真優美　根本梓帆

Guest Illustrator　人張正己(スタジオG 1 NEO)／ことぶきつかさ／蒼／安彦良和　山本美佳　夢路キリコ

Designer　有限会社 [illegible] 有限会社 [illegible] 株式会社

Cover Designer　K Plus artworks 有限会社(小林博明)

Producer　電撃攻略本編集部(中村敏彦)

Coordinator　電撃PlayStation編集部(千本良 豪)

Special Thanks　株式会社コナミデジタルエンタテインメント
株式会社 角川書店 ニュータイプエース編集部

発　行　2013年4月2日　初版発行

発行者　塚田正晃

発行所　株式会社アスキー・メディアワークス
〒102-8584　東京都千代田区富士見1-8-19
TEL.03-5216-8383（編集）

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

印刷所　株式会社リーブルテック

製　本　K Plus artworks 有限会社

©2013 Konami Digital Entertainment
本商品は 株式会社コナミデジタルエンタテインメントとの契約により許諾された権利を使用して 株式会社アスキー・メディアワークスが製造したものです
©2013 ASCII MEDIA WORKS

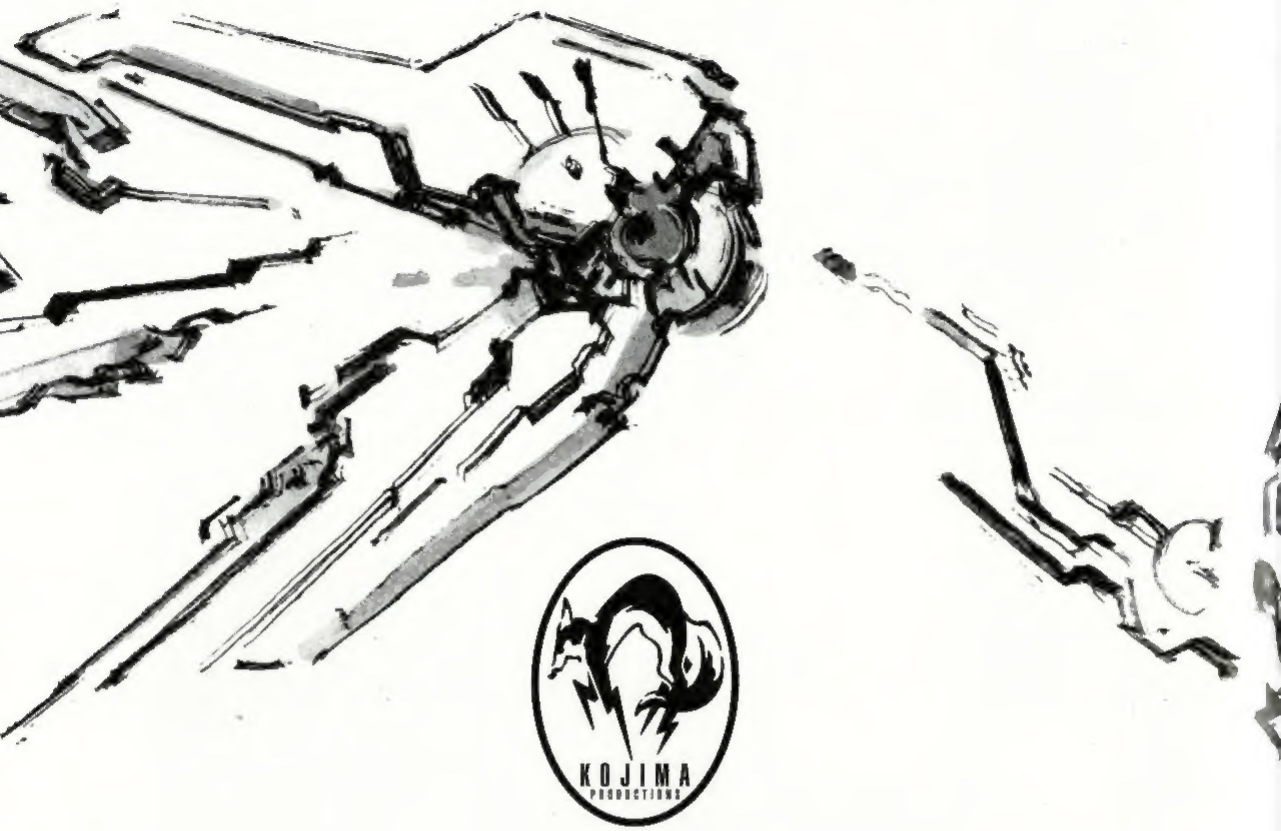
PlayStation®2,PlayStation®3は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
Xbox 360®は、米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です

Printed in Japan

ISBN 978-4-04-891365-2 C0076

■本書は 法令に定められた場合を除き 複製 複写することはできません
また 本書のスキャン 電子データ化等の無断複製は 著作権法 その例外を除き 禁じられています 代行業者等の第三者に依頼して本書のスキャン、電子データ化をおこなうことは 私的使用の目的であっても認められておらず、著作権法に違反します
■落丁 乱丁本はお取り替えいたします 購入された書店名を明記して 株式会社アスキー・メディアワークス生産管理部あてにお送りください 送料小社負担でお取り替えいたします 但し、古書店で本書を購入されている場合はお取り替えできません
■定価はカバーに表示してあります
なお 本書および付属物に関して記述・収録内容を超える質問にはお答えできませんのご了承ください

小社ホームページ　http://asciimw.jp



© 2013 Konami Digital Entertainment

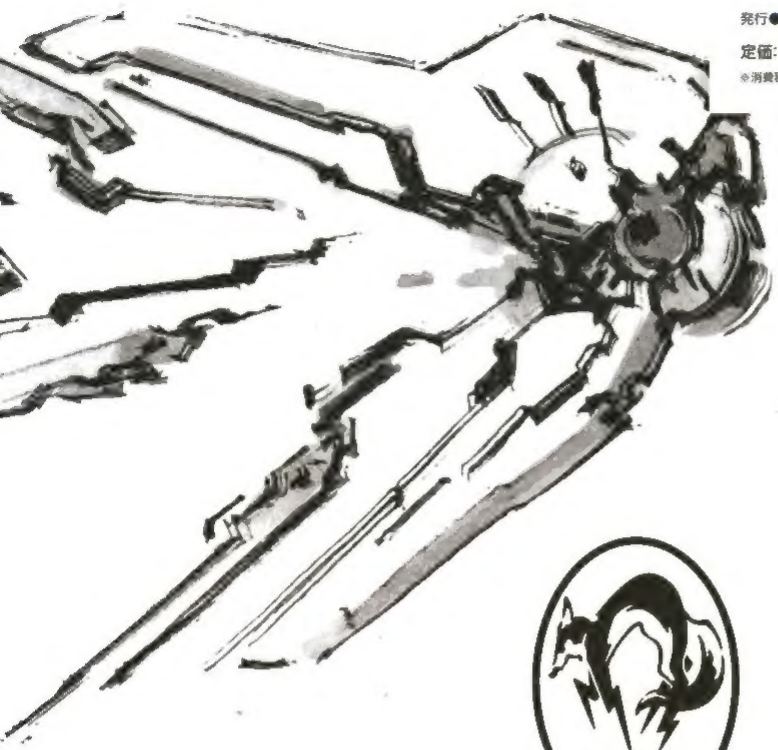
©2013 Konami Digital Entertainment

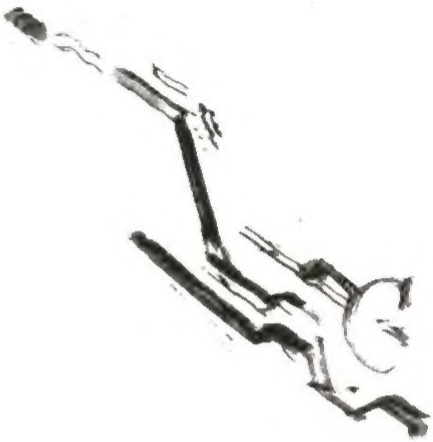
ISBN978-4-04-891365-2
C0076 ¥3800E

9784048913652

ASCII MEDIA WORKS
発行● アスキー・メディアワークス
定価: 本体 3,800円
※消費税が別に加算されます

1920076038006





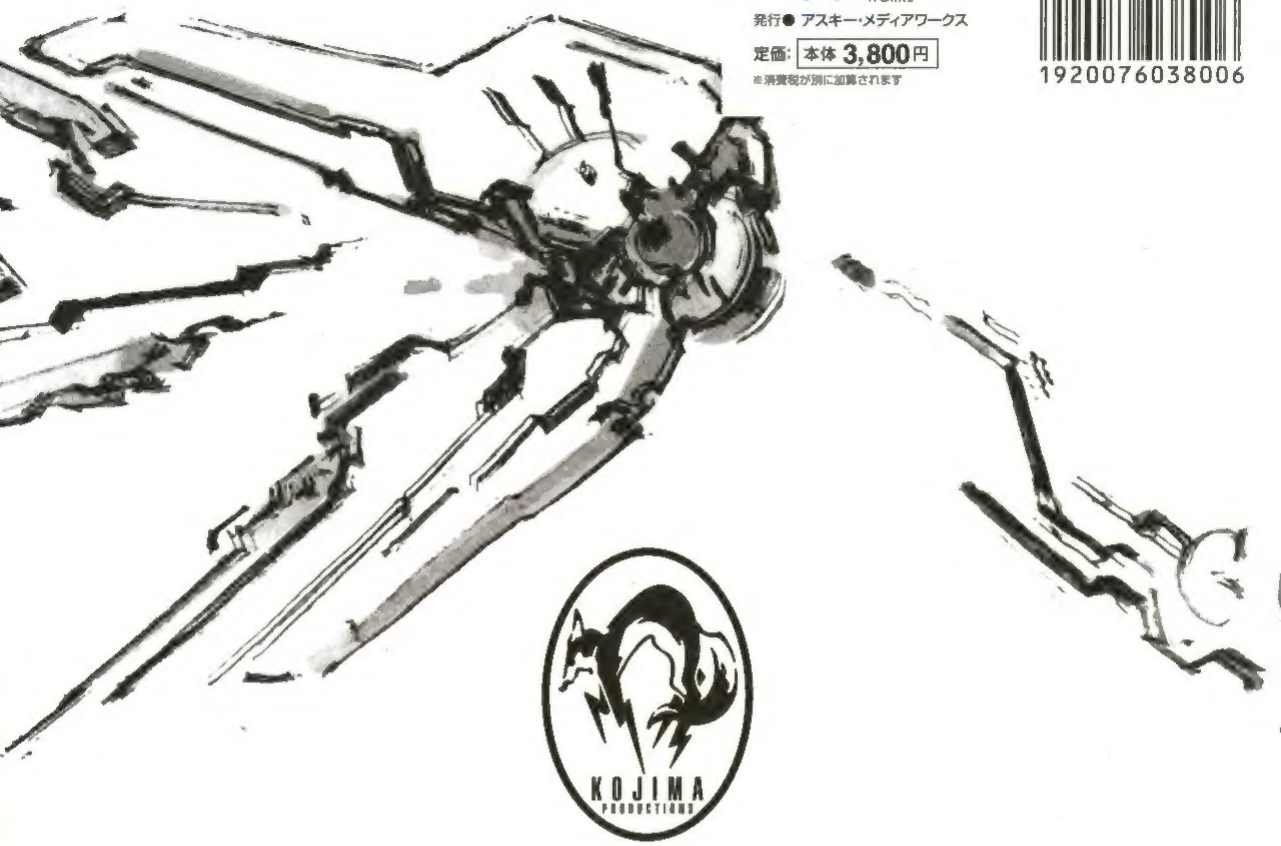
© 2013 Konami Digital Entertainment

ISBN978-4-04-891365-2
C0076 ¥3800E

9784048913652

ASCII MEDIA WORKS
発行● アスキー・メディアワークス
定価: 本体 3,800円
※消費税が別に加算されます

1920076038006



「おはようございます。独立型戦闘支援ユニット、エイダです」

WORLD & STORY
独自の世界設定の理解を深める充実のガイダンス!
キーワード、ストーリーのほか、空白の2年間を描いた
「STORY BETWEEN」を完全収録!!

MODEL SHEETS
キャラクターデザイン、メカデザインの粋を網羅!
蔵出しの初公開画稿も含めて精選、総数600点以上!!

GAME GUIDANCE
「ZONE OF THE ENDERS Z.O.E」「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」
両タイトルのシステム&マップ&BOSS戦を完全攻略!!

描きおろしゲストイラスト
安彦良和／大張正己(STUDIO G-1NEO)／ことぶきつかさ
誉(株式会社アルファ・システム)／山本美佳／夢路キリコ

イラストレーションストーリー(角川書店「ニュータイプエース」より)
石野聡／新川洋司／三輪士郎／鈴木康士／海老川兼武

『Z.O.E』、そして『ANUBIS』——10年越しの想いを此処に語る。

ディレクター対談:岡村憲明&村田周陽／サウンドコンポーザー対談:桐岡麻季&本田晃弘／
コンセプトアーティスト対談:新川洋司&西村誠芳